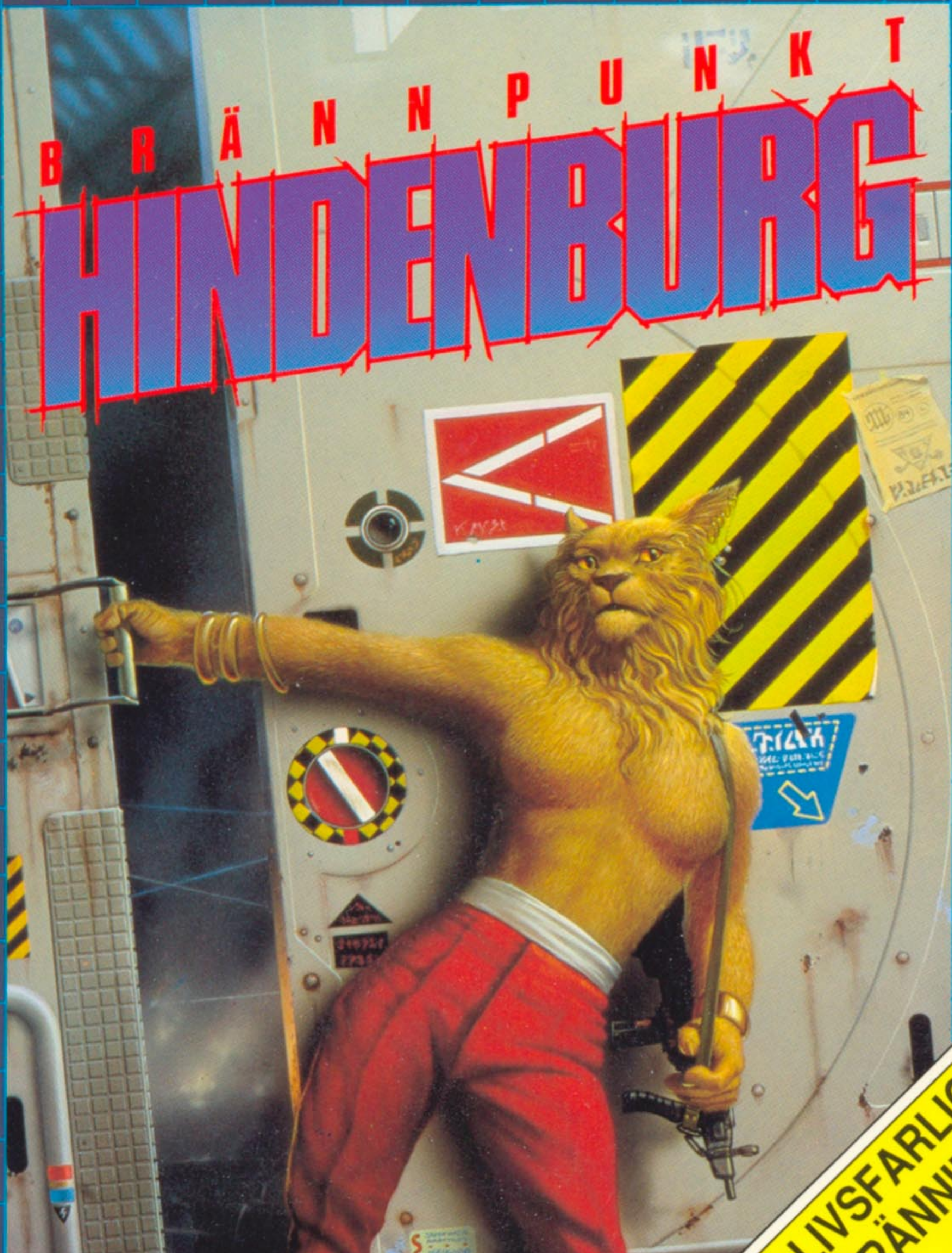
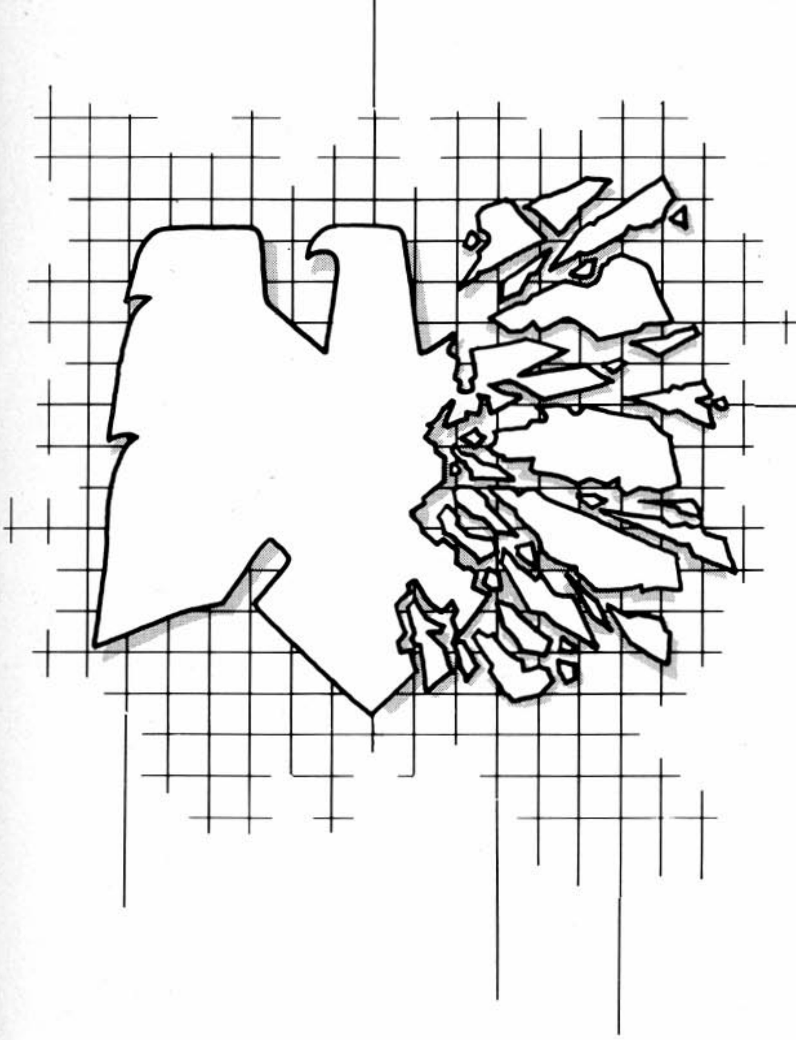
ETT ÄVENTYR TILL

MUTANT 2

BRÄNNPUNKT HINDENBURG

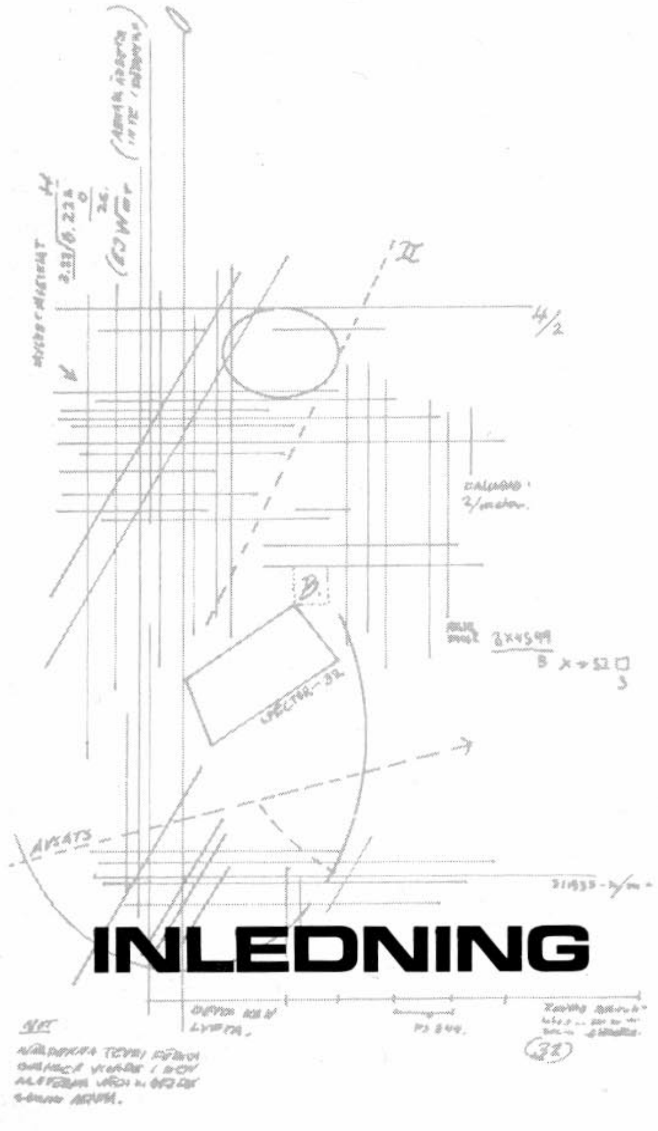


LIVSFARLIG SPÄNNING



BRÄNNPUNKT HINDENBURG

SCAN, PDF och REMASTERING
jonas
KONSTRUKTION
jonas engwall
REDIGERING
anders blixt
ewiz ehrsson
olle sahlin
GRAFISK FORMGIVNING
nils gulliksson
GRAFISK RÅDGIVNING
stefan thulin
ORIGINAL
nils gulliksson
stefan thulin
anne charlotte ytter
ILLUSTRATIONER
marc grieves
OMSLAG
michael whelan
SÄTTNINGAR
delta
TRYCK
tryckproduktion
västerås 1988



INLEDNING

Brännpunkt Hindenburg är ett fristående äventyr till Mutant 2. Du som är SL bör läsa igenom hela äventyret noggrant tills du är säker på sammanhanget. Studera även kartorna samtidigt som du läser beskrivningarna till dem. Gör anteckningar och skisser där du tycker att det behövs.

Brännpunkt Hindenburg är gjort för 3-6 kunniga spelare med erfarna rollpersoner. Färdigheterna Arktisk överlevnad, Skidåkning och Ridning kommer väl till pass i äventyret.

UPPLÄGGNING

Brännpunkt Hindenburg är upplagt på följande sätt: Först finner du en bakgrund som berättar om vilken tid och vilka delar av Skandinavien äventyret utspelar sig i. Där berättas också hur, varför och när den internationella terroristorganisationen Gatans Barn uppstod. Där finns också en översikt över äventyrets intrig.

Efter detta följer själva äventyret och sedan avslutas häftet med ett appendix, uppdelat i flera avsnitt. Där hittar du data för äventyrets SLP, nya varelser och högteknologiska föremål.

RUM

Alla rum är beskrivna på följande sätt:

RUMMETS NAMN

ÖVERBLICK: En kort beskrivning av rummet, så som spelarna ser vid första anblicken. Genomgående för hela äventyret är att information som skall läsas upp direkt för spelarna är skriven med *kursiverad* stil.

VARELSER: Eventuella varelser i rummet, från människa till monster, och deras reaktion på spelarna.

FYND: Alla olika saker som kan vara av intresse för spelarna. T ex pengar, högteknologiska fynd, kartor etc.

DOLDA TING: Särskilda detaljer som inte upptäcks omedelbart.

SL: Särskild information till Spelledaren.

Om någon av punkterna är utelämnad, innebär det att det inte finns något sådant där.

Försök alltid att bättra på beskrivningarna och använd dina egna ord. "Krydda" alltid dina spelares omgivning med t ex ljud, ljus, lukter, smak etc. Rollspela alla varelser så bra

du kan och ge dem egna personligheter. Om du gör allt detta blir spelet roligare både för dina spelare och dig själv.

BAKGRUND

Handlingen i detta äventyr tilldrar sig först i Pyrisamfundet och sedan i Norrland. Spelarna reser norrut genom Jemtland. Pyrisamfundet finns beskrivet i *Mutant 2* och Efter Ragnarök, och Jemtland i *Efter Ragnarök*.

NORRLAND

Norrland är en republik med långtgående självständighet för län och kommuner. Landet grundades för cirka 100 år sedan, är stort till arealen och har ett kuperat landskap. I väster finns höga berg med snö på året om och från dessa rinner Norrlands fyra stora floder.

Norrlands huvudstad heter Ume. Den har 1200 invånare, varav de flesta är IMM. Den teknologiska nivån är något högre här än i det övriga landet, men trots detta har den kraftiga urbaniseringen på sista tiden lett till förslumning i staden. Slummens invånare består till största delen av FMM och FMD, som kommit till storstaden för att söka arbete.

De ledande i landet har svårt att lösa detta problem eftersom det finns andra mycket allvarligare saker att oroa sig över. Den internationella terroristorganisationen Gatans Barn har börjat etablera sig allt mer i Norrland, till synes utan anledning.

Norrlands president, Vorhan Berg, har sitt palats i huvudstaden. Vorhan är mycket konservativ, men för ändå Norrlands politik och utveckling framåt. Vart nionde år väljs en ny president. I dessa val får endast manliga IMM över 28 år med en viss förmögenhet, deltaga. Denna minoritet på 2000 personer av en befolkning på 75.000, äger över 30% av Norrlands tillgångar. Oppositionella röster har dock börjat höras. De protesterar mot detta urgamla system som lever kvar sedan Sen Upptäckarålder.

I val till lokala församlingar får dock alla vuxna medborgare delta.

Om två år är Vorhan Bergs tid som president slut, han har då suttit sina nio år vid makten. En ny och lovande kandidat har dykt upp; han heter Parpeter Oxly, kallad "Papa". Han är konstigt nog FMD, men har trots det en stor del av väljarkåren på sin sida, då han förordar att samhället skall ta socialt ansvar för sina medborgare oavsett samhällsklass.

Norrlands militärmakt är inget att skryta med. Den består av ett par tusen dåligt utbildade och utrustade män.

VILKA ÄR GATANS BARN?

Det hela började för ca 30 år sedan i Visby. En man som hette Haral Zodenius hade hela sitt liv blivit orättvist behandlad av överheten. Vändpunkten kom när han förlorade ett mål i domstol mot en rik, äldre man. Han skrev då boken *Människans partiska läggning*, som kom att bli Gatans Barns bibel. "Töm karafferna på vin och fyll dem med blod!" är ett av Zodenius berömda talesätt. Boken skrevs i vredesmod och den fick både beröm och hård kritik. Tanken var att genom en folkets revolution reformera samhället, och placera opartiska personer alla högre poster.

Åren gick och grupper som anslöt sig till Zodenius lära växte fram i olika länder, bl a i Pyrisamfundet. För tio år sedan var det nära att det blev revolution i ett par länder i Skandinavien. I Storpolen växte vid denna tid en fanatisk rörelse fram. Den stödde Zodenius och *Människans partiska läggning* blev deras bibel. Rörelsen genomförde kidnappningar av politiker och utövade allmän terror, samtidigt som den spred sig till andra länder i Skandinavien och på så sätt blev internationell. Med tiden tog gruppen namnet "Gatans Barn".

Zodenius hade dock blivit äldre och antagligen klokare. *Människans partiska läggning* hade skrivits i ilska och han ångrade nu mycket av det han sagt i den. Många människor, som såg Zodenius som en levande legend, följde hans ord och lugnade sig. Det fanns dock de som fortfarande menade att "den gamle Zodenius" var mycket bättre. Gatans Barns extremistiska medlemmar blev ursinniga. De älskade fortfarande "den gamle Zodenius" men i deras ögon var han död.

Vid denna tid fanns en ung flicka vid namn Elena i Gatans Barn i Storpolen. Hon var mycket duktig och intelligent och tog sig med stormsteg upp mot organisationens topp. Snart var hon nationell ledare. Genom list och svek och med hjälp av en muterad norrländsk älg, kallad Papa, blev hon också internationell ledare år 99. Denna Papa är

den som troligtvis kommer att ta över Vorhan Bergs presidentpost när denne avgår.

År 102 fann några medlemmar ur Gatans Barn i Norrland ett idealiskt högkvarter på en enslig plats i Skanderna. Två månader senare flyttade Elena och hennes följe dit. (För vidare information läs avsnittet om högkvarteret i kapitel IV.) Elena tog fasta på att "Zodenius är död", och tänkte förverkliga det. År 105 fördes Zodenius från sin bostad upp till högkvarteret där han skulle avrättas. Elena gav dock aldrig någon sådan order så han sitter fortfarande kvar där i en cell. Han dödförklarades av de gotländska myndigheterna för ett år sedan.

Gatans Barn har två personer till fängslade i sitt högkvarter. Det är Nidaros tredje högste militär Tyr Sverd och Pyri-samfundets Arnold Bjurensköld. Tyr Sverd försvann år 106 under "oklara omständigheter" och betraktas som död. Gatans Barn vill pressa honom på information om Nidaros försvar.

Gatans Barn arbetar för en världsrevolution (eller åtminsone en som omfattar Skandinavien). Ett steg på vägen är att Papa blir president i Norrland om två år och då reformerar det norrländska samhället. Han kan då bygga upp krigsmakten för att sedan anfalla svagare grannländer. Genom att pressa statshemligheter ur Bjurensköld får Norrland ett militärt försprång jämfört med Pyrisamfundet. Detta skulle dock inte räcka till eftersom Pyrisamfundet är så överlägset i fråga om folkmängd, men om Zodenismen samtidigt lyckas driva igenom en revolution skulle Pyrisamfundet på sikt kunna hotas.

År 107 gjorde Pyrisamfundets polis en razzia i Hindenburg och grep 23 medlemmar ur Gatans Barn. De dömdes sedan till livstids fängelse.

Det finns fyra anledningar till att Gatans Barn kidnappade Arnold Bjurensköld:

1. Zodenismens sympatisörer har minskat kraftigt under senare år och genom detta dåd vill den politiska gruppen att allmänheten skall påminnas om Zodenismen igen.

2. Pengar! Terroristerna kräver en stor lösensumma för Bjurensköld.

3. Gruppen kräver, förutom pengar, också att de 23 fångarna skall friges. Alla dessa har varit medlemmar i Gatans Barn under Elenas styre.

4. Den sista och kanske viktigaste punkten är att de räknar med att kunna pressa Bjurensköld på statshemligheter. Dessa kan Gatans Barn ha nytta av när de försöker driva Pyrisamfundets folk till revolt.

INTRIGEN

Äventyrets intrig är uppbyggd i tre steg som helst bör spelas i rätt ordning. Det är dock möjligt för spelarna att gå direkt från steg 1 till steg 3, men det kräver att de avslöjar Mintels förräderi på något sätt.

HINDENBURG

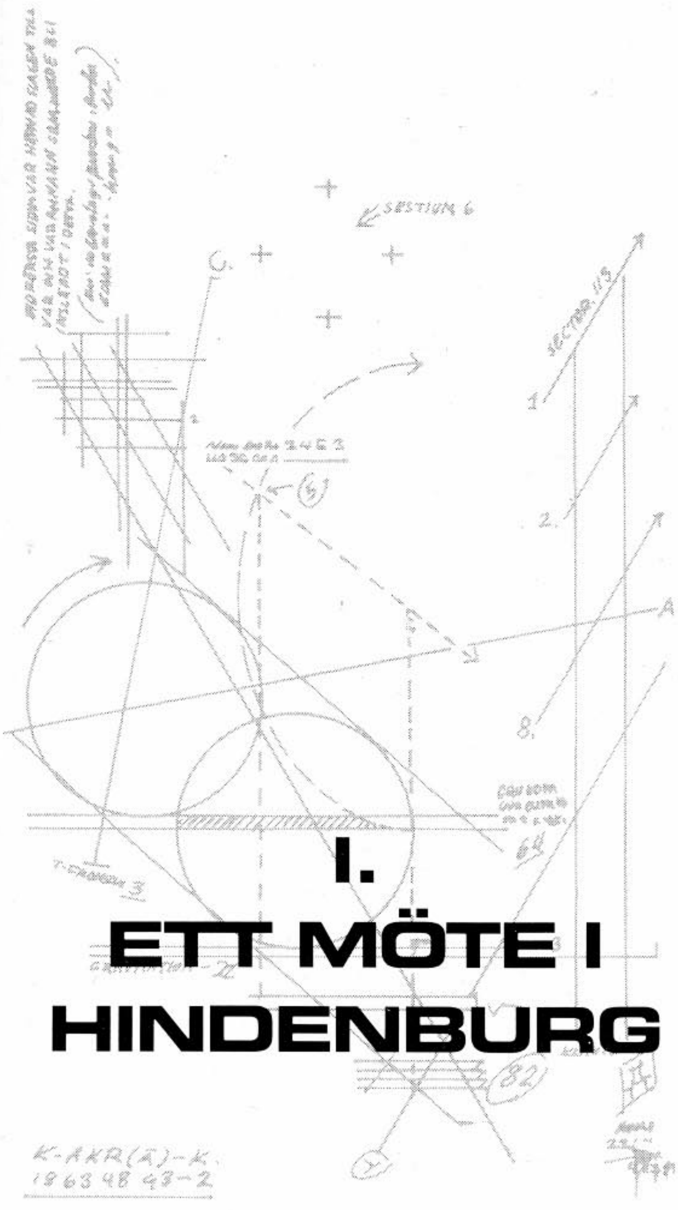
Där möter rollpersonerna Stefan Vang, en bekant till en av dem. Han är på flykt undan Pyrisamfundets polis. Av honom får de tipset om hur de ska finna Gatans Barn och befria Bjurensköld. För att fortsätta måste de resa till Ume och möta två pyriska agenter, Jån och Mintel, vilka lever där.

UME

Mintel är en förrädare och arbetar i själva verket för Gatans Barn. Genom att ge rollpersonerna och Jån falsk information om var Bjurensköld finns, vill han få dem att anfalla högkvaretert för en religiös, högteknologidyrkande sekt, Alsachels Hus. Mintel hoppas att rollpersonerna ska dödas i samband med detta eller, om de överlever, stämplas som mördare av Norrlands polis. I samband med detta kommer Jån att dödas av Gatans Barn.

SLUTSTRIDEN

Slutsteget är att spelarna listar ut var Gatans Barns högkvarter egentligen ligger, i bergskedjan Skanderna (Kölen) och beger sig dit. Detta kan bli en hård nöt att knäcka, eftersom terroristorganisationens medlemmar är dugliga och farliga.



I. ETT MÖTE I HINDENBURG

I Pyri-samfundet är det idag tidig vår. (Exakt vilket datum och år det rör sig om får SL bestämma med hänsyn till sin kampanj; det har inte särskilt stor betydelse i äventyret. Äventyret behöver inte ens utspela sig under Thorulfs tid.)

Nordanvinden har äntligen slagit sig till ro efter att ha stormat över Hindenburg i över ett halvår. Den ersätts i stället av varma vindar från sydväst. Nu kan man också börja se folk på gatorna, inte bara påpälsade skuggor som skyndar förbi i mörkret, och just idag har solens varma strålar tinat upp Hindenburg ordentligt och den sista snön har smält bort. I veckan blev huvudstadens hamn isfri och den första exotiska maten kom för att göra slut på den monotona vinterdieten.

Inget direkt sensationellt har inträffat under våren, utom för två dagar sedan då en händelse skakade om hela Pyrisamfundet rejält. Kejsar Thorulfs närmaste man, Arnold Bjurensköld, kidnappades av en internationell terroristorganisation som kallar sig Gatans Barn. Terroristerna är från Norrland där organisationen har växt sig stark under de senaste åren. De kräver en stor lösensumma och att några fångar som sitter fängslade i Pyrisamfundet skall släppas fria.

Ni såg löpsedlarnas feta rubriker och hörde tidningspojkarnas högljudda röster i varje gathörn. Men sedan har det varit tyst. Massmedia har inte skrivit en rad om saken. Regeringen har tigit som muren och verkar inte ha vidtagit några åtgärder. För närvarande håller hela händelsen på att falla i glömska.

Just nu sitter ni på en liten krog i hamnkvarteren, fiskrestaurangen "Glada Braxen". Alla har ni varsin Svartstenaöl i handen. Det är verkligen ett strålande väder och definitivt inte en dag för mörka intriger och internationella terrordåd.

Anledningen till att ni sitter här är för att ni väntar på Stefan Vang, en bekant till en av er. Via en annan flyktig bekant har han kontaktat er och bett er komma hit. Så småningom stiger en man in på krogen. Han är medellång och ser ganska bred och grov ut. Han har svart, rakt, kort hår och en aning skäggstubb, en rätt bred näsa och ett vindpinat ansikte med fina linjer i. Han bär en gråvit rock och ser märkbart nervös ut. Han skyndar fram till bardisken och får strax tag på bartendern. Efter en stund ser ni hur han får in en tredubbel whisky som han börjar smutta på samtidigt som han ser sig omkring.

SPELLEDARENS INFORMATION



Mannen som kom in på krogen är Stefan Vang. Han arbetade inom Pyris underrättelsetjänst tills för två dagar sedan, men är nu arbetslös och efterlyst.

Orsaken är att han krävde att en grupp agenter skulle skickas upp till Ume för att granska Gatans Barn och försöka frita Bjurensköld. Regeringen vägrade och hävdade att Gatans Barn skulle ta livet av Bjurensköld om något sådant gjordes. Stefan Vang stod på sig men meddelades då om att han fått sparken och var tvungen att lämna sin post som specialagent. Han ger trots det inte upp därför att han vet att Bjurensköld känner till en hel rad ytterst hemliga statsangelägenheter och därför måste fritas innan terroristerna lyckas få ur honom för mycket. Regeringen tänkte hålla Stefan Vang fången tills allt ordnar upp sig, men han har några vänner inom underrättelsetjänsten som skulle hjälpa honom. Tyvärr avslöjades deras planer, men Stefan Vang lyckades ändå fly.

Efterlyst, men vid liv, har han hållit sig under jorden i Hindenburg de senaste dagarna. Han tänker först och främst på nationens säkerhet och är orolig för att terroristerna ska lyckas få ur Bjurensköld några hemligheter. Han har funderat på att själv färdas till Ume, men det företaget är dömt att misslyckas eftersom han är alltför välkänd.

Just nu står han inne på krogen "Glada Braxen" och dricker whisky. Hans nervositet beror på att han vet att han är efterspanad av Pyris hemliga polis och han måste hitta några som kan följa honom till Ume innan polisen får tag i honom.

Av en slump råkar Stefan Vang vara en gammal vän till en av spelarna (välj själv vilken). Han slår sig ned vid deras bord och börjar samtala med dem. Han berättar valda delar av vad som har hänt och försöker övertyga dem om att de borde följa med honom. Han berättar också om pansarhästarna som han har stående i ett stall tre kvarter bort. De är lastade med proviant, vatten, vapen och ammunition.

Stefan Vang bjuder alla på dricka och tar fram ett hopvikt papper ur innerfickan. På papperet finns det två foton med text under. "Jag fick tag i det här dokumentet på kontoret", säger han med sin dova och något hesa röst. "Det föreställer två av Pyrisamfundets agenter i Ume. Båda har gått med i Gatans Barn för att försöka avslöja organisationen."

(Ge spelarna beskrivningarna och bilderna av Jån och Mintel.)

Stefan Vang vet inte mer om de två. (SL: Mintel är en förrädare och tror på Gatans Barns ideologi. Terroristorganisationen hade stor nytta av honom när kidnappningen av Bjurensköld planerades. Han finns inte på Vinkelgatan 4, vilket de flesta tror, utan befinner sig för det mesta i högkvarteret i Skanderna eller hos Jån. Jån är helt ovetande om Mintels åsikter och handlingar, men han har börjat misstänka ett och annat den sista tiden. Jån är helt lojal och alla uppgifter om honom är korrekta.)

Just då kommer en man in på krogen. Han är mycket lång och kraftig och är klädd i en svart rock och vit skjorta. På huvudet har han en svart hatt och ett par solglasögon. Han går långsamt in samtidigt som han ser sig omkring. Stefan Vangs blir likblek i ansiktet och säger med skräckslagen röst: "Nej! Vi måste iväg härifrån! Det är hemliga polisen. När jag reser mig upp och springer måste ni följa efter mig!"

Stefan Vang flyger upp med en sådan fart att bordet välter. Ett enormt brak och ljudet av glas som krossas genljuder i lokalen. Han springer ut genom dörren.

Spelarna bör nu följa efter Stefan Vang ut i mörkret, annars blir det inget äventyr...

Utanför väntar tre (SL: eller fler om det behövs, spelarna ska känna sig i underläge) *svartklädda män med laserpistoler. De skjuter efter er medan ni flyr från platsen och Stefan träffas i bröstet. Ni har lyckats skaka av er förföljarna i mörkret, när Stefan kollapsar på marken.*

"Kamrater", säger han lågt. "Jag känner att slutet är nära. Det är min sista önskan att ni befriar Bjurensköld och räddar Pyrisamfundet. Jag skulle träffa... Mintel om några dagar i Ume. Jag har... en lapp om det... fickan. Adjö, mina vänner... Farväl..." Han avlider utan att ni hinner göra något. I hans ena rockficka hittar ni mycket riktigt en lapp där det står:

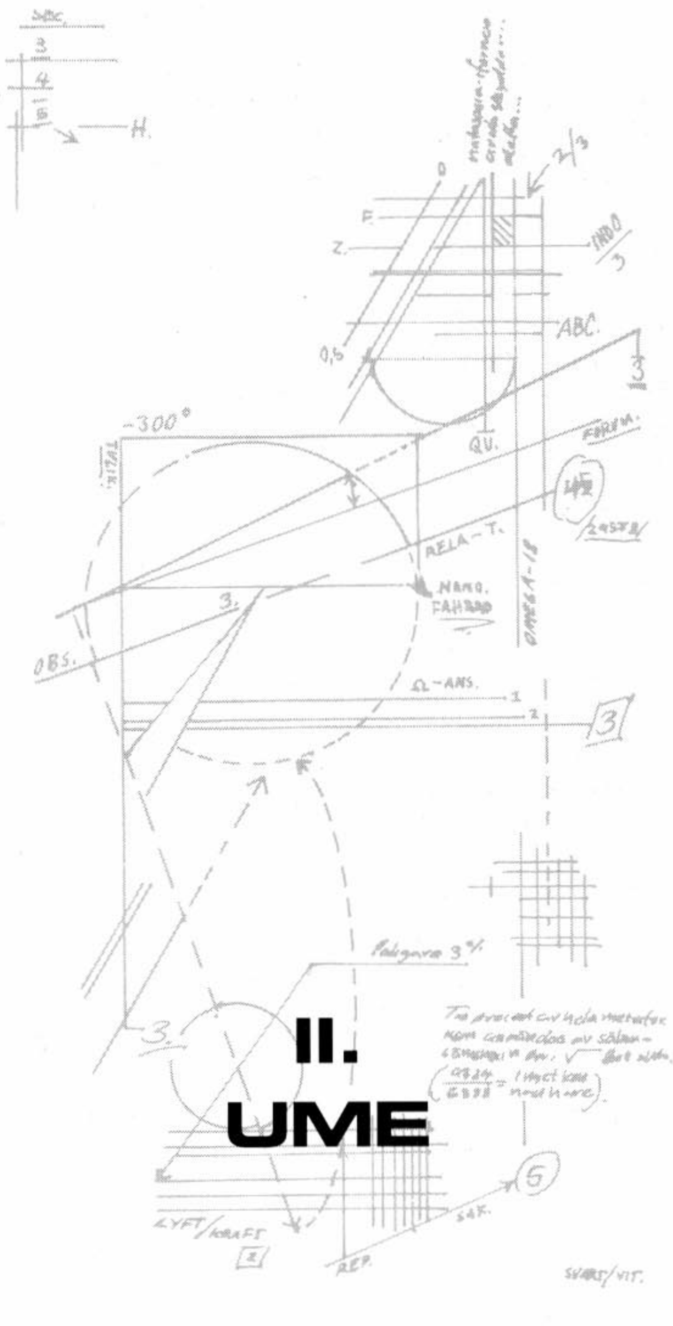
"Mintel den 22/4. kl 19.15 på värdshuset Tre Sköldpaddor i västra Ume."

Där ligger också ett inlämningskvitto till hyrstallet Eldfuxen, en inrättning som ligger två kvarter härifrån. Kvittot visar att Stefan där har hyrt stallplats för fyra pansarhästar och deras utrustning.

Lyckligtvis för spelarnas rollpersoner har polisen inte deras signalement, så de kan inte gripas med anledning av vad som just har skett. Men detta vet förstås inte spelarna...

Om rollpersonerna grips av polisen för att de stannar kvar och slåss utanför krogen, osis, då är det inte mycket du kan göra. Rättvisans kvarnar kommer att mala och de kommer att få ett förmodligen välförtjänt straff.

Om rollperonerna undkommer efter att ha haft ihjäl ett antal poliser så kommer polisen och stadens garnison att försättas i högsta beredskap och man kommer att anstänga sig till det yttersta för att gripa polismördarna. Ju fortare rollpersonerna i detta läge lämnar Hindenburg, desto bättre.



II. UME

FÄRDEN MOT UME

Färden går nu genom Pyrisamfundet, Jemtland och Norrland. Spelarna kan välja många olika vägar genom landet och även till havs, och därför går det inte att anvisa en utstakad väg, utan du får improvisera resan. Till din hjälp har du nedanstående uppräkning av händelser. Du kan göra denna del av äventyret mycket utförlig.

Exempel: En spännande händelse kan inträffa när spelarna skall korsa gränsen till Jemtland. Du kan göra en skiss över området som spelarna skall ta sig över, sedan är det bara att placera ut varelser, gränsvakter och andra föremål.

TÄNKBARA HÄNDELSER

- 1T6 synbarligen oförargliga män kommer fram till spelarna för att sedan anfalla när de minst anar det. Männen är rövare.
- Spelarna kommer in i en zon där det är mycket varmt och frodigt, trots att det är i mitten av april. Spelarna kan här stöta på köttätande blomsterängar (se Appendix).
- Spelarna stöter på en grupp agenter för Pyrisamfundet t.ex. i Svall. De har sänts ut för att hindra spelarna att nå Ume.
- Spelarna råkar kränka en grupp muterade hästars territorium. De blir vänligt, men bestämt, avvisade.
- En stridsrobot kommer ner till vägen och tilltalar rollpersonerna. Tyvärr har elektroniken degenererat en smula med åren, så hans ord blir endast elektroniska visslingar, men han ger intryck av att vara synnerligen upprörd. I närheten står resterna av en kanon, som han hela tiden pekar på. Efter ett tag lämnar roboten vägen och går tillbaka till kanonen.
- När spelarna färdas över en öppen och karg slätt, ser de plötsligt ett fordon uppenbara sig vid horisonten. Denna stridsbil tillhör adelsmannen Eriké och hans glada kamrater. De är vänligt sinnade men tycker om att skrämma folk.



SOPTIPPEN

Soptippen och mötet med kaninerna kan läggas in varhelst du vill under äventyrets gång. Här är ett idealiskt tillfälle för rollpersonerna att hitta en fungerande lokalisator (se Appendix), ett högteknologiskt föremål som är mycket användbart när de ska ta sig till Gatans Barns högkvarter i kapitel IV.

De otroligt dåligt skötta vägarna gör resan tröttsam. Men plötsligt ser ni en avtagsväg några hundra meter längre fram. Den är mycket fin i jämförelse med den väg som ni har färdats på under det senaste dygnet.

Om spelarna rider in på den nya vägen...

Efter två timmar kommer ni fram till ett högt stålnät. Några meter längre fram finns en inkörsport, avspärrad med en bom.

Spelarna kan nu välja mellan att vända tillbaka, stanna utanför inhägnaden eller ta sig in.

Inhägnaden är ca 300 m² stor och staketet runt om är tre m högt. Vägbommen ser gammal och skamfilad ut. Direkt till höger om ingången står ett gammalt fallfärdigt hus. Bakom husknuten kan ni skymta något som liknar ett fordon. På andra sidan om bommen, på västra delen av gården, finns en jättelik hög med bråte. Bredvid den finns vad som liknar en uppodlad markbit och hitom den står en tre meter hög cementcylinder.

Detta var några rika familjers soptipp en gång i tiden. Sedan de flyttade har allt fått förfalla. Bommen kan öppnas utan problem.

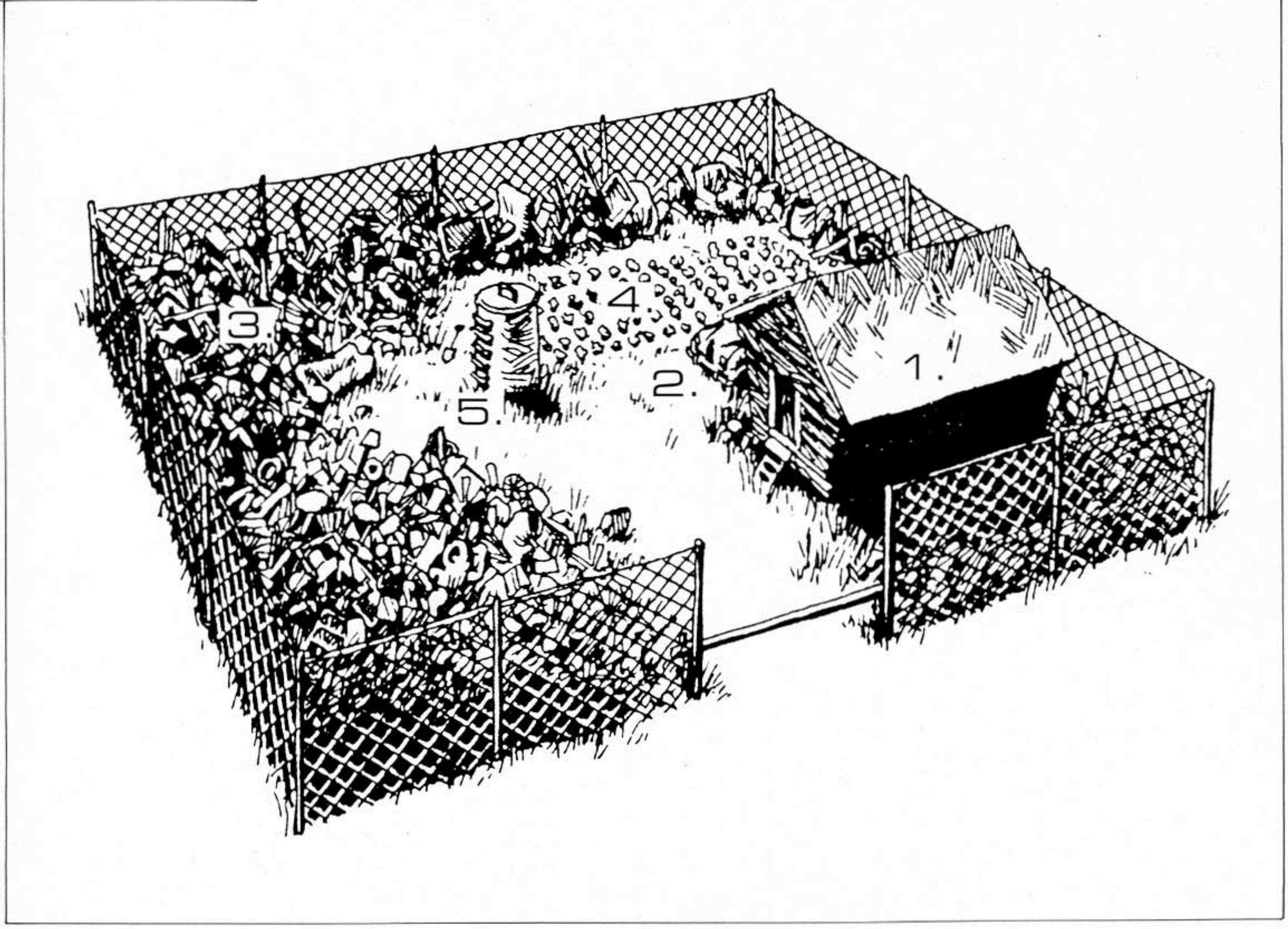
1. DEN FALLFÄRDIGA BODEN

ÖVERBLICK: En gammal, mycket fallfärdig bod som kan ha varit rödmålad för några hundra år sedan. Träet är ruttet och en otrevlig stank kommer inifrån boden.

VARELSER: Några parasiter.

DOLDA TING: För varje steg någon tar inne i boden är det 15% risk att någon del av taket faller ner och gör 1T4 i skada.

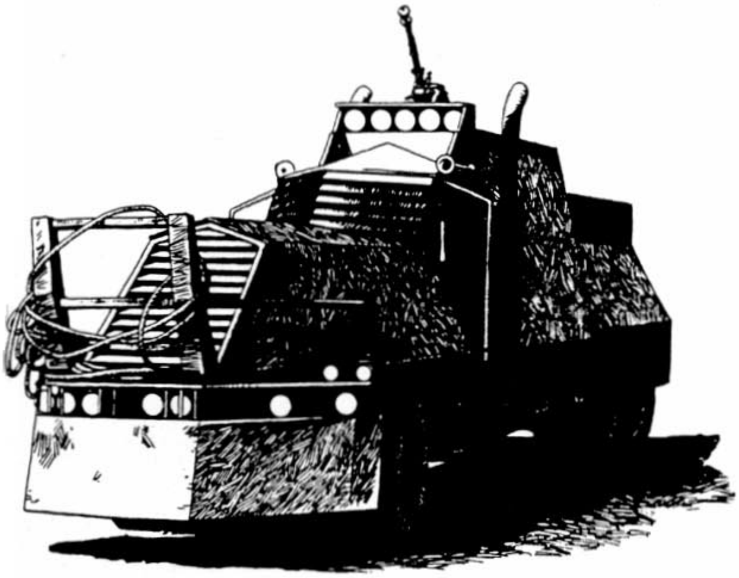
SOPTIPPEN



2. BILEN

ÖVERBLICK: En blåaktig bil med ett någorlunda hyfsat utseende. Alla däcken sitter på och den verkar i stort sett hel.

FYND: Detta är stridsbilen Rammaren. Den kan inte längre köras, eftersom motorn har rostat sönder, men i den finns en del kvarglömda saker. Slå fem gånger på Fyndtabellen eller välj ut egna föremål.



3. HÖGEN MED BRÅTE

ÖVERBLICK: En stor sophög med diverse föremål. Den innehåller det mesta från ruttna matrester till skrot. Lukten är inte särskilt angenäm.

FYND: Efter ett lyckat försök med Finna dolda ting kan du slå ett slag på Fyndtabellen. Tänk dock på att det mesta är mycket rostigt och illa åtgånget.

SL: Spelarna kan tillsammans få högst tre slag på Fyndtabellen här.

4. ODLINGSLOTTEN

ÖVERBLICK: En liten bit mark som verkar uppodlad. Odlingslotten ser ut att nyligen ha grävts upp och en ganska ny spade är nedstucken i jorden vid ena kortänden.

VARELSER: Ett antal små, muterade åkersorkar.

SL: Detta är de muterade kaninernas åker. Kaninerna bor i en jordhåla under cementcylindern, nr 5.

5. CEMENTCYLINDERN

ÖVERBLICK: En tre meter hög, grå cementcylinder står uppställd bredvid lotten. Den är ca 1,5 m i diameter, med en metallstege, utsatt för mycket korrosion, fastsatt på den västra sidan.

DOLDA TING: Om man ser efter riktigt noga upptäcker man gångjärn, ca fem cm nedanför toppen. På toppen kan spelarna hitta ett metallhandtag.

SL: Detta är ingången till kaninernas jordhåla. Drar någon i metallhandtaget öppnas ett lock högst upp på cylindern. Under locket finns en stege som leder ner i ett hål i marken.

KANINERNAS JORDHÅLA

För ett par år sedan tvingades en stillsam kaninfamilj lämna sin hembygd när deras hus brann ned. Efter att i flera månader förgäves ha sökt efter en ny bostad mötte de en dag en gammal man. Han var mycket hungrig så kaninfamiljen gav honom av sitt lilla matförråd. För att visa sin tacksamhet bjöd han in dem att dela hans hus tills de hittade något eget. Herr Kanin upptäckte att det var fin jord runt mannens underjordiska bostad och grävde upp en åker. Efter en tid dog den gamle mannen av ålderdom men bad kaninfamiljen att bo kvar i hans hus så länge de ville. Kaninerna begravde honom en bit in i den skog som omger soptippen.

Kaninfamiljen består av herr och fru Kanin, deras tre små barn samt fru Kanins far och bror. I det underjordiska huset lever de ett tryggt och skyddat liv alla sju.

De äkta makarna sover i rum 4 och deras barn i rum 5. Fru Kanins far sover i sin gungstol i rum 2 och hennes bror på bänken i samma rum.

Staketet runt soptippen ger ett gott skydd mot de underliga varelser som finns i trakten och deras lilla åkerlapp ger dem tillräckligt med föda. De lever mycket ensligt och har inte sett några människor sedan den gamle mannen dog.

1. INGÅNGEN

ÖVERBLICK: En rostig stege, upphängd längs cementcylinderns ena sida leder ungefär fem meter ner i underjorden. Det är varmt och torrt här nere och luktar djur. Ni kan skymta ett svagt ljus i söder. Plötsligt skyms ljuset och två siluetter framträder.

VARELSER: Herr Kanin och hans svåger uppmärksammade att luckan öppnades och har gått för att möta spelarna med vapen i hand.

FYND: Jarls och Glöbarrs vapen.

DOLDA TING: Jarl har 10 patroner till sitt vapen i fickan.

SL: De muterade kaninerna anfaller om inte rollpersonerna direkt visar att de är vänner. De är hela tiden mycket misstänksamma mot rollpersonerna och visar klart att de vill bli lämnade ifred.



2. VARDAGSRUMMET

ÖVERBLICK: Ett ganska stort rum med stampat jordgolv. Vid nordvästra väggen står en liten bänk som används för att göra iordning mat på. Bredvid bänken finns eldstaden som det hänger en gryta ovanför. Bredvid koppargrytan hänger ett rödaktigt draperi, och mitt emot det, vid östra väggen, finns två likadana. Mellan dessa sitter en liten rund glaslampa.

Åt söder är matplatsen inrymd i en nisch i väggen. Den består av en lång bänk med ett bord framför. Mitt i rummet står en gungstol. På bänken sitter en kaninkvinna och håller om tre små förskrämda barn. I gungstolen sitter en äldre kaninman som ser mycket rädd ut.

VARELSER: På bänken sitter fru Kanin med sina tre barn och mannen i gungstolen är hennes far.

FYND: Den runda glaslampan är en soldriven lampa från 2010-talet. Den läggs ut i solen under en dag och ger sedan ifrån sig ljuset under sju dygn framåt.

SL: Om spelarna har dödat kaninmännen gråter kvinnan högljutt och ropar något som låter som "noi, noi". Barnen gråter av skräck men verkar inte riktigt förstå vad som hänt. Den gamle kaninmannen stirrar stelt in i en vägg. Han vet att han är för gammal för att slåss och känner sig helt maktlös.

Om spelarna däremot kommer in i rummet tillsammans med kaninmännen är det endast en förväntansfull tystnad som möter dem. Hela familjen ser nyfiket och vänligt på dem.

3. FÖRRÅD

ÖVERBLICK: Ett litet och mörkt rum döljs av det tunga läderdraperiet. Det är en jordkällare och här förvarar kaninerna både redskap och mat, allt lagt i prydliga högar på golvet.

FYND: Verktyg såsom hammare, spik, spade, hacka, räfsa, nål, tråd, såg, tång, etc. Vidare finns förråd av mat, dryck, filtar och kuddar. En ask med tio hagelpatroner ligger där också.

SL: Patronerna är till herr Kanins hagelgevär.

4. HERR OCH FRU KANINS SOVRUM

ÖVERBLICK: Detta är herr och fru Kanins sovrum. Mot östra väggen står en bred dubbelsäng, och bredvid sängen finns ett nattduksbord i mörkt trä.

FYND: I en låda i nattduksbordet ligger tre guldmynt värda ca 40 kr.

5. KANINBARNENS SOVRUM

ÖVERBLICK: En stor säng tar upp större delen av rummet. Runt den ligger en del leksaker utspridda. Bredvid sängen står en glasburk med gräs i.

VARELSER: Barnens husdjur, en spindel, bor i glasburken.

DOLDA TING: En docka längst in under sängen.

ÖVRIGT

Det finns inget mer av intresse på soptippen.

NORRLANDS METROPOL

Här uppe i norr är det fortfarande vinter. Temperaturen håller sig ett par grader under noll och marken är täckt av ett halvmetertjockt snötäcke.

Snart kommer ni in på handelsvägen som leder mot Ume. Då och då hör ni folk som tilltalar er med norrländsk accent. Så småningom kan ni skymta Ume. Det har sagts att det är en mycket vacker stad men större delen är skymd bakom den söndervittrade muren som byggdes kring staden för många år sedan. Här och var kan man se skottskador från finska fartygskanoner, minnen från när finnarna seglat upp längs Umeälv och besköt staden under Vaasakriget.

Nu kan ni se Vorhan Bergs residens. Tre runda torn av grå sten sticker upp. På tornen vajar de svartvita flaggorna i kvällsbrisen. Tornen ger intryck av att vara högre än de är därför att alla omkringliggande byggnader är mycket låga; de flesta har bara en våning. Tornen är i själva verket bara 14 meter höga. Från början fanns fyra torn, men den finska attacken lyckades förstöra ett.

Sakta färdas ni nu över den träbro som tar er över Umeälv in i staden. Framför er finns ett valv i sten. På det sitter en skylt: "VÄLKOMMEN TILL NORRA JORDKLOTETS HUVUDSTAD". I det ögonblicket blir ni stoppade av tre smått berusade vakter. "Har ni något att förtulla?" frågar den ene av dem skarpt.

Tullen är 10% av värdet, men utkrävs endast för handelsvaror, inte för personliga ägodelar. Tulltjänstemännen är lätt berusade och dryga i sitt uppförande mot rollpersonerna. Om någon muckar gräl med tjänstemännen löper denne stor risk att bli arresterad.

Om spelarna blir tvungna att slåss så kan de skatta sig lyckliga över att Norrland har ett



dåligt polisväsende. Det finns inga lagens väktare i närheten utan endast en tyst folkmassa. De ingriper inte men kan ge polisen upplysningar och sprida rykten om "de där störiga sydlänningarna". Därför kan spelarna senare, trots allt, drabbas av lagens långa arm. Detta får du själv ta ställning till.

Alla invånare i Ume, polis och militär inkluderade, anses ha 11 i alla grundegenskaper, utom UTB, där det varierar mycket. I vapenfärdigheter har polis och militär ca 30%. Umes befolkning består av 46% IMM, 38% FMM, 12% FMD, 2% MMD, 1% PSI och 1% NFM (och CYB om du har *Efter Ragnarök*). Befolkningen i allmänhet, utom NFM (och CYB), är relativt dåligt utbildad och lever på en låg standard.

Det råder stor frihet i staden. De styrande och samhället blandar sig inte i särskilt mycket. Papa, älgen, har gått till hårt angrepp mot att samhället inte tar sitt ansvar gentemot medborgarna.

I stadens nordöstra hörn lever de allra fattigaste i en kåkstad av usla ruckel, med ett invånarantal som skiftar stort, men håller sig mellan 200 och 600 individer. Så gott som alla FMM, FMD och MMD bor där. Den svaga polisstyrkan vågar sig nästan aldrig in.

Ni fortsätter in genom valvet och vidare fram genom staden längs Umes huvudgata, Dabgatan. Det börjar skymma och klockan är över sju.

Om rollpersonerna börjar fråga efter värdshuset "Tre sköldpaddor" kommer de att dirigeras dit.

Stället är ett litet ruckligt trähus i norra utkanten, på gränsen till kåkstaden. En träskylt talar om att ni befinner er framför värdshuset "Tre Sköldpaddor".

VÄRDSHUSET TRE SKÖLDPADDOR

Väl inne verkar allting mycket prydligt och framför allt rent. Alla möbler är i mörkt trä och hela värdshuset är inrett som ett gammalt skepp från 1700-talet. Det är mycket svagt upplyst.

Bakom disken, som är av massivt trä, står de tre ägarna; tre sköldpaddor, alla bröder. En av dem frågar vad ni vill ha. Klockan är nu ett par minuter efter 19.15.

Då kommer en man in i lokalen. Han har ljust hår, två munnar och tre armar, ni känner direkt igen honom som Mintel. Han ställer sig emot en träpelare som skall föreställa en mast under däck, och ser sig omkring som om han letade efter någonting.

Mintel tror att han skall träffa Stefan Vang. Han konstaterar att denne inte är på värdshuset vid avtalad tid och ställer sig för att vänta på honom. Om ingenting händer lämnar Mintel värdshuset efter ungefär en timme.

Om rollpersonena vill ha kontakt med Mintel, måste någon gå fram till honom och förklara att de har kommit i Vangs ställe. Mintel skiner då upp och bjuder spelarna på varsin öl och slår sig ned vid deras bord.

Han börjar sedan förklara för dem att regeringen genom ett heliografmeddelande förklarat att de är beredda att gå med på Gatans Barns krav för att få Bjurensköld fri. Mintel berättar vidare att han har upplyst dem om att Stefan Vang snart skall komma upp till Ume. Han kunde då få i uppdrag att ta med sig Bjurensköld hem. Men nu när spelarna har kommit i hans ställe, kan väl de lika gärna göra Stefan Vangs arbete, föreslår Mintel.

Mintel berättar vidare att om allt går vägen så skall Bjurensköld friges sent ikväll. Spelarna måste därför finnas på Gustastorget hela kvällen för att kunna ta emot Bjurensköld när han släpps. Torget ligger i sydöstra delen av staden.

Mintel talar inte ett ord sanning. Han med i Gatans Barn, fastän han låtsas att han är agent för Pyri-samfundet. Mintel har inte pratat med regeringen och där är man ännu inte villig att ge terrorister eftergifter. Gatans Barn tänker inte heller släppa Bjurensköld. Han sitter i tryggt förvar i en cell i högkvarteret.

Mintel måste spelas mycket trovärdigt av SL. Han är mycket skicklig i den konsten och spelarna skall ha förtroende för honom. Han kan gärna fjäska lite för spelarna genom att vara överdrivet artig och bjuda laget runt.

Det enda som väntar på Gustastorget är ett attentat från Gatans Barn.

ATTENTATET PÅ GUSTASTORGET

Torget är stenbelagt och här och var står hopfällda marknadsstånd. Det är ganska mörkt men en lykta på motsatta sidan av torget lyser upp något. Inte en människa syns till. Mitt på torget står en staty av Gustas, en upprorsledare för ett sekel sedan.

Väntandet börjar nu bli tryckande. Frusna hör ni hur residensklockan slår ännu en gång, tio slag. Två äldre damer passerar förbi er, muntert samtalande.

Spelarna får nu själva avgöra vad de vill göra. Antingen kan de vara kvar och vänta ytterligare, eller så kan de bege sig till Mintel eller Jån. Ett sista alternativ kan vara att de tar in på ett hotell och tillbringar natten där. Om spelarna stannar kvar inträffar följande:

Klockan tjugo över tio kommer en täckt vagn dragen av en häst. Kusken ser gammal och sliten ut. Det kan vara mjölkbudet eller en ölutkörare. Plötsligt får kusken syn på er. Han vänder hela ekipaget och närmar sig er sävligt. Ni ser nu att kusken är en mycket gammal man med ett stort grått skägg och pliriga ögon.

"Är ni här för att hämta Bjurensköld"? väser han fram när han kommit tillräckligt nära.

Om spelarna svarar "ja" så gör mannen ett tecken in mot vagnen och 3-5 busar hoppar ut och anfaller spelarna. De är klädda i slitna läderjackor och är mycket kortklippta. Den "gamle" mannen sliter av sig lösskägget och deltar i striden.

Attentatet är arrangerat av Cedrit och Mintel. Du får själv välja hur många men 3-5 attentatsmän kan räcka; antalet beror på hur starka dina spelares rollpersoner är.

Om spelarna svarar "nej" på frågan om det är de som skall hämta Arnold Bjurensköld, ställer sig vagnen att vänta 20 meter från spelarna. Vid tretiden på morgonen lämnar den torget om inte rollpersonerna har gjort något uppseendeväckande.

Väljer de att skugga vagnen märker de att den är på väg mot kåkstaden. Kusken och attentatsmännen bor där i små kyffen. Det leder ingen vart att spionera på dessa och det måste spelarna inse.

Spelarna har nu egentligen bara två alternativ för att kunna fortsätta äventyret. Antingen kan de åka till Mintels hus på Vinkelgatan 4, eller till Jån som bor på Hotell Klingelt, rum 8.

VINKELGATAN 4

Så svänger ni in på Vinkelgatan, som ligger i Umes sydvästra del. Ni är tvungna att vada fram i lervällingen kring ett av Umes sämre kvarter. Vinkelgatan 4, där Mintel skall bo, är ingen direkt imponerande syn. Det är ett mycket lågt, omålat gammalt hus med trasiga och smutsiga fönsterrutor.

En mycket gammal man öppnar dörren. Han pratar sluddrigt och verkar virrig. Han påstår att det aldrig har bott någon Mintel i huset. Detta är fel; Mintel har bott här tills för ett par månader sedan då han sa upp hyreskontraktet. Envetna rollpersoner kan så småningom få veta detta.

HOTELL KLINGELT

I Umes centrala del ligger ett bra hotell vid namn Klingelt. När ni kommer dit kan ni se hotellets vit-gula fasad med en pampig namnskylt i järn.

På bottenvåningen finns en restaurang och en bar och på övervåningen rum i olika storlekar. Hotellägaren heter Curt och är en hygglig typ.

Hur mycket folk det är i baren och restaurangen beror helt på vad klockan är. Vid ordinarie mattider är restaurangen fylld av folk men mellan målen är den som mest knappt halvfull. Nattetid är restaurangen för det mesta tom, men i baren kan det sitta någon enstaka drucken gäst.

Både Jån och Mintel bor för tillfället i rum åtta. SL får själv bestämma var de är när spelarna anländer till hotellet. De kan vara uppe på rummet, sitta i restaurangen eller vara ute på stan i något ärende.

Snart måste dock rollpersonerna träffa dem. Mintel förklarar attentatet mot spelarna (om det blev av) med att "regeringen ändrade sig i sista stund och vägrade ställa upp på kraven". Han försöker även få dem att tro att han gjorde "allt han kunde för att förhindra det som skett".

Om rollpersonerna har gjort en visit på Vinkelgatan 4 och upptäckt att Mintel inte alls bor där, utan i stället träffade en gammal man som hävdade att han har bott där i hela sitt liv, förklarar Mintel det med att "Gubben är sinnessjuk. Han flyttade dit när jag flyttade därifrån. Sedan dess har jag bott hos Jån."

Även om spelarna nu börjar fatta misstankar mot Mintel, får SL aldrig sluta spela honom mycket trovärdigt. Om spelarna frågar Jån eller Mintel någonting om Gatans Barn är deras redogörelser mycket knapphändiga. Mintels träffar med terroristorganisationens medlemmar går ut på att han får ett brev och

sedan träffas de på en bar eller dylikt. Det enda konkreta spelarna får reda på är att en man kallad Cedrit kommer och hälsar på om tre dagar.

Det bästa för spelarna vore nu om de hyr in sig i ett rum under dessa dagar, vilket du kan föreslå dem. Senare under dagen vill Jån träffa dem. Mintel är borta i något okänt ärende.

Jån är glad och öppen, antingen för att han känner sig hemma med er eller för att han fått ett par glas för mycket i sig, eller bådadera. Smått berusad börjar nu Jån vilt och brett att berätta sitt livs historia. Med stora gester och en frånvarande blick talar han utan att bry sig om ifall någon lyssnar eller inte. Snart kommer han in på Mintel. Jån tycker att han uppträder lite konstigt och att hans åsikter mer och mer verkar överensstämma med Gatans Barns.

Lägg dock märke till att Jån inte för ett ögonblick tvivlar på Mintels lojalitet mot Pyrisamfundet.

Efter en stund tystnar han plötsligt och tittar på er. "Jag ska visa er något", säger han. Så tar han upp sin vänstra sko och skruvar av klacken. Inuti den finns ett hålrum i vilket det ligger en liten papperslapp som Jån antecknat något på. "Den stora fången finns i Alsachals hus", står det. "Jag skall förklara", börjar Jån. "Cedrit var här i morse. En gång, när jag var ensam uppe på rummet, fick jag se ett brev sticka upp ur hans högra rockficka. Självklart, nyfiken som jag är, läste jag det. Det visade sig vara ett brev från Elena till Cedrit. Det berättade att Gatans Barn har 'den stora fången' hos en kult som sympatiserar med dem. Kulten håller till i de gamla gruvorna i Nordvästra Ume, och den kallas Alsachals Hus".

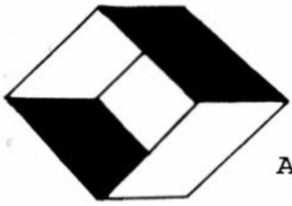
Jån tystnar för ett ögonblick, men fortsätter med ett listigt leende på läpparna: "Inte ens Mintel vet om detta. Jag föreslår att ni ger er iväg meddetsamma, så ses vi här om senare. Orsaken till att jag stannar är att det skulle väcka för mycket uppmärksamhet om jag också skulle bege mig iväg härifrån. Adjö mina vänner, på återseende".

Jån och rollpersonerna får överlägga om tidpunkten, men till slut måste det vara SL som avgör när de skall träffas.

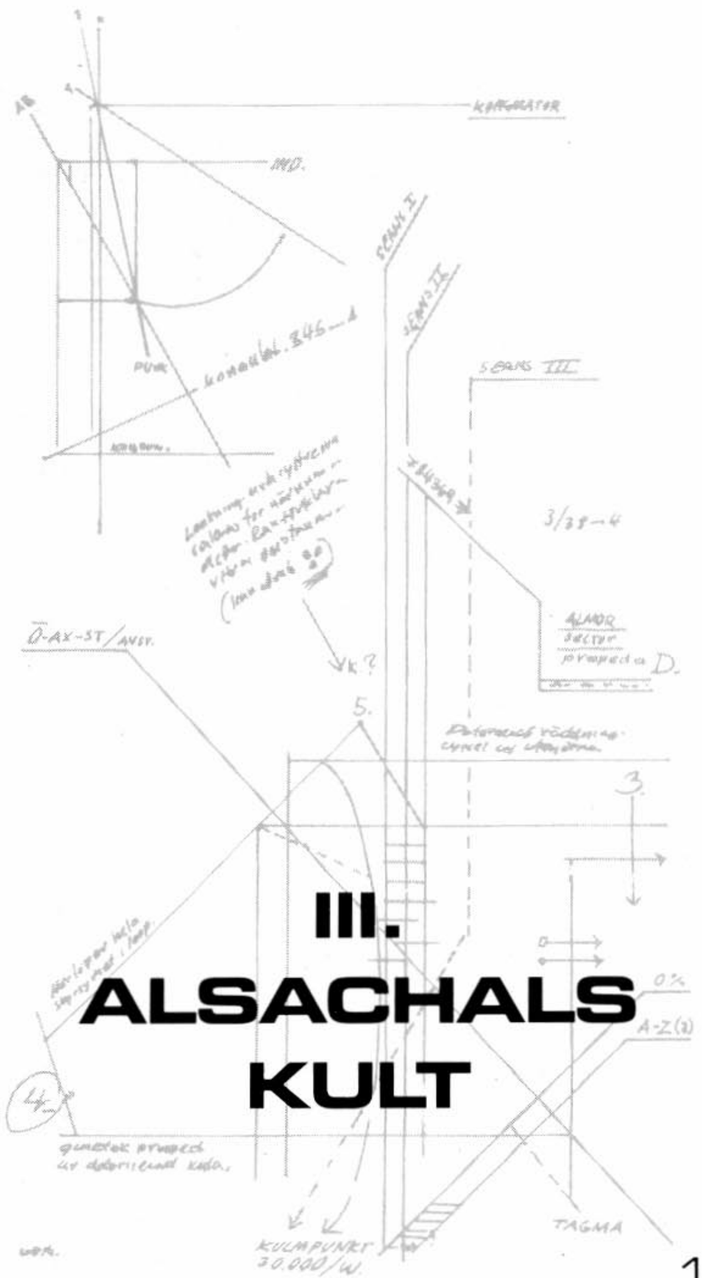


Vad rollpersonerna och Jån inte vet är att de är grundlurade av Mintel och Cedrit. Dessa har ordnat så att Jån skulle hitta brevet, skriva av det och ge det till rollpersonerna, vilka antagligen kommer att bege sig till kulten. Om och när rollpersonerna sedan kommer dit räknar Mintel och Cedrit kallt med att de skall försvinna. Hur människor som kommer till kulten försvinner är inte känt, men välinformerade vet att det händer. Spelarna och Jån har dock ingen kunskap om detta.

Hemligheten är att kultens ledare, Piiro, var en psimutant med otroliga mentala krafter. Han kunde förgöra en mindre här med lätthet (han är dock död sedan en tid tillbaka). Mer om detta i följande kapitel. Kulten har absolut ingenting med organisationen Gatans Barn att göra; de känner till att den existerar, men inte mer.



AVGRÄNSNINGSMÄRKE



III. ALSACHALS KULT

FÄRDEN DIT

Efter att ha passerat slummen — utan missöden — börjar ni nu följa Jåns beskrivning som skall leda er fram till den långa grotta, kallad "Svarta gatan" där kulten håller till. Till slut, efter mycket letande, står ni i öppningen till grottan. En gammal träskylt hänger vid ena sidan om grottöppningen. Ni kan se att det står "Svarta gatan" på den.

På vägen skuggas rollpersonerna av Cedrit (se avsnittet *Vad har hänt med Jån?* nedan). Cedrit är skicklig och det krävs att spelarna är mycket alerta för att de ska kunna upptäcka honom.

Svarta gatan är en enda lång, svart stentunnel. Vid ingången är den ganska bred och torr men längre in har rollpersonerna stundtals vatten upp till huvudet, och stalagmiter och stalaktiter spärrar vägen. Hitta på själv och improvisera! Kulten håller till längst in i grottan, och det tar ca 30 minuter att ta sig dit. En mängd olika saker kan hända, och följande är bara förslag.

- En flock vatteniglar faller ned från taket. De är 1T6 st.
- Tre stycken skelett liger mitt i gången. Ett slag på fyndtabellen efter genomsökning.
- Spelarna kommer fram till en underjordisk sjö de måste ta sig över. Sjön är full av svarta rovayor.
- Ett stenblock faller ned på rollpersonerna. Det är 20% chans att det träffar någon och gör i så fall 1T6+1 i skada.
- I en 5 m bred, underjordisk bäck, som rollpersonerna måste ta sig över, är en mängd silverormar på vandring.
- En svärm gröningar anfaller från taket utan att spelarna märker något. Efter några timmar kommer de att hitta blodsugarna lite varstans på kroppen.

ALSACHALS HUS

Kulten kom hit för ett par århundraden sedan, långt innan de första nybyggarna slog sig ned i Ume. De jagades av en barbarisk björnstam, men lyckades fly ned i en gammal gruvgång. När de på detta sätt undkommit björnarna ansåg de att det var deras gud, Alsachal, som räddat dem genom att visa dem stenhålet inne i berget. (Detta var under utvecklingstiden och inga gruvor var i drift då. Gruvan är från år 2015). Som tack byggde

kulten ett komplex nere i gruvgången, som de helgade åt sin gud. Komplexet fick heta Alsachals hus.

Idag är kulten fortfarande vid liv men förhållandet för medlemmarna har ändrats drastiskt eftersom en stad ligger mycket nära gruvgången. De har ändå lyckats hålla sig gömda i och med att det är slumkvarteren som ligger närmast och dit vågar sig inte ens polisen.

För att tjäna sitt uppehälle odlar munkarna en sorts svampfisk i den underjordiska sjön nere i grottan. Dessa fiskar kallpressar de sedan för att få fram en mycket dyr och delikat vätska som används som krydda.

Religionen är uppbyggd på något som kulten kallar för "fyrväggsteorin". Den lär ut att den 'platta jorden' är omgiven av fyra murar. Kultens heliga symbol är avgränsningsmärket (se bild) och den symboliserar detta. Symbolen förekommer på otaliga platser i komplexet.

Andra inslag i kultens religion är att högteknologi är "gudarnas tillhörigheter" och att "Alsachal är den ende och störste guden". Det finns en legend om Alsachals Hus. Den berättar om alla de otroliga rikedomar som kulten äger. Men legenden berättar också att den som överhuvudtaget vågar sig in i Alsachals Hus aldrig kommer därifrån.

Legenden om rikedomarna ger ingen korrekt bild. Visst har kulten ett par värdefulla klenoder, men annars är det inte mycket.

Den delen som förtäljer om att ingen kommer ut levande, är dessvärre sann. Kultens senaste ledare, Piiro, var en psimutant med otroliga mentala krafter. Han dog för ungefär två veckor sedan. Resten av kulten är dock ovetande om att deras överstepräst och ledare är död. Orsaken till att de inget vet är att Piiro också var psykopat (läs mer om honom i Appendix). Han tillbringade i stort sett hela sitt liv i ensamhet, inlåst på sitt rum. Därför aktades han som ett helgon de få gånger han visade sig.

Om någon ville (vågade) ta kontakt med Piiro, t ex om kulten utsattes för attacker utifrån, kunde man bulta tre gånger på hans dörr och tala om sitt ärende. Om Piiro ansåg det nödvändigt att ta itu med ärendet själv kom han ut. Om det var inkräktare försvann de mycket snabbt, levande eller döda.

Kulten har en strikt hierarki med munkar och soldater längst ner, därefter kommer prästerna och högst står översteprästen. Alla munkarna har olika sysslor och de är mycket noga med att inte inkräkta på varandras områden. Soldaternas arbete är att vakta komplexet, men även munkarna är för det mesta redo att skydda sitt hem med de medel som krävs.

Så gott som alla dörrar, möbler och husgeråd har avgränsningsmärket ingraverat, påmålat eller inristat. Detta skyddar föremålen och dessutom får de en gudomlig kraft, enligt de troende. Alla facklor som brinner djupt nere i berget i Alsachals Hus, får sitt syre från bergssprickor som når upp till markytan.

BESKRIVNING AV ANLÄGGNINGEN

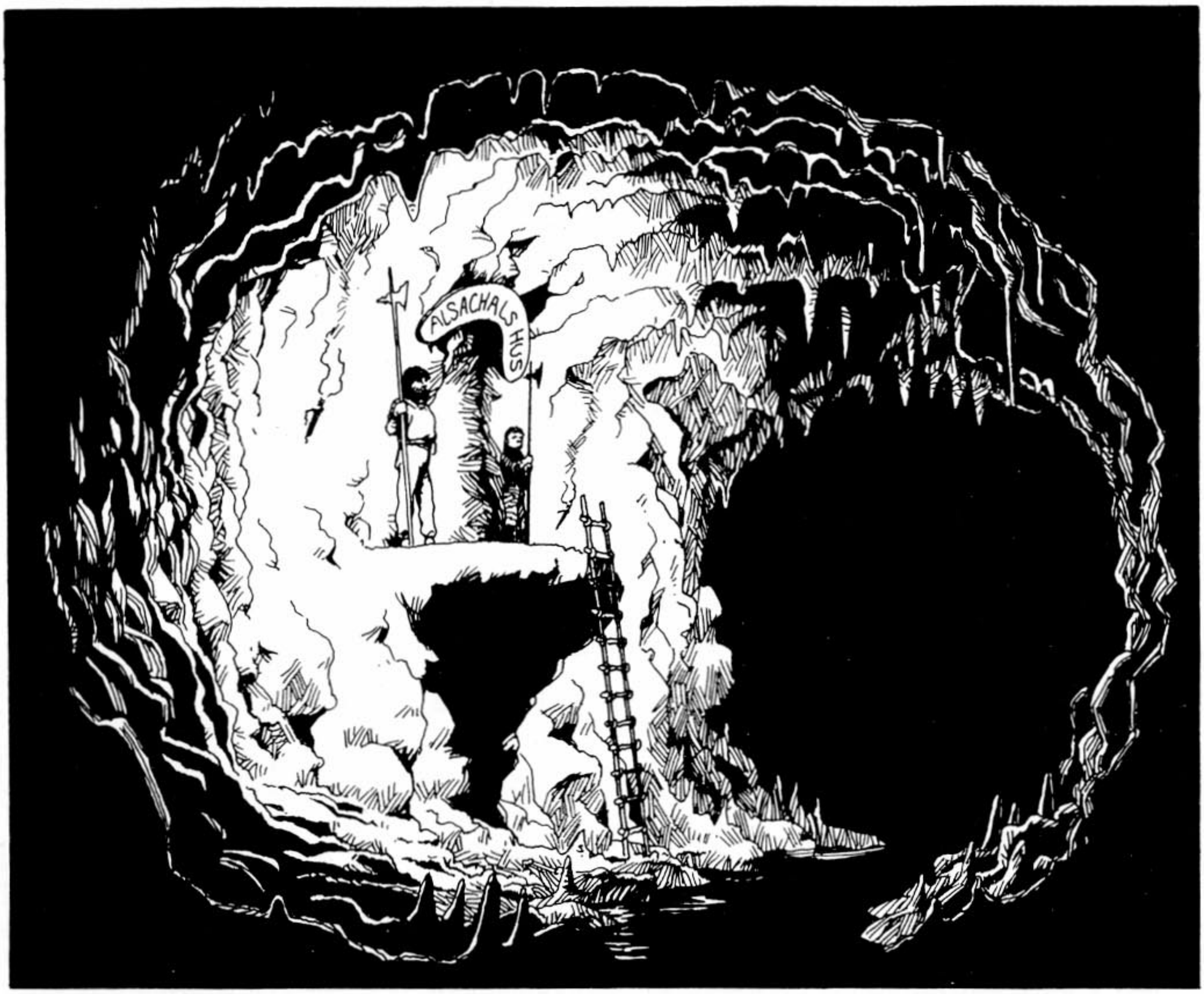
Tänk på att skottlossning hörs i hela anläggningen och att samtliga invånare kommer att larmas om det händer hemska saker. Vid larm kommer alla att gruppera sig för försvar, och kultmedlemmarna kommer inte alltid att finnas kvar på de platser som anges nedan, utan du måste då gruppera om dem på lämpligt sätt.

1. INGÅNGEN

ÖVERBLICK: Längre fram i gången kan ni skymta ett svagt, fladdrande ljusskimmer. Snart kan ni se en klippavsats som sticker ut på vänster sida, ca tre meter upp. På var sida om den sitter en fackla. Upp till avsatsen leder en trästege, ihopsurrad med läderremmar. Från avsatsen leder en gång in i berget, och ni kan se att det strömmar ut lite ljus där inifrån. Över gången hänger en gammal bananformad träskylt på vilken det står "Alsachals Hus". Något som skulle kunna vara en eller ett par människor står uppe på avsatsen.

VARELSER: På var sida om ingången står två mycket muskulösa vakter och håller i varsin hillebard.

SL: Vakterna agerar inte förrän spelarna börjar klättra upp för stegen, skjuter eller beter sig aggressivt på annat sätt. Då gör de allt för att stoppa dem, samtidigt som de slår larm. De är omutliga, svarar aldrig på frågor och slåss till sista blodsdroppen. Om rollpersonerna lyckas oskadliggöra dessa två utan alltför mycket buller, fortsätter allt att vara lugnt ett tag till. Om rollpersonerna uppträder



mycket lugnt och även försöker tilltala dem, kommer den ene att traska bort för att hämta någon som kan identifiera/besluta om vad som skall göras med, besökarna; vakten i rum 2 kommer ut och samtidigt är dessa mycket alerta inför eventuellt fientliga avsikter.

2. VAKTERNAS RUM

ÖVERBLICK: Ett kolmörkt rum. (Om rollpersonerna har med sig någon form av belysning finns 30% risk att vakten i sängen vaknar.) Mitt i rummet finns en eldstad och det står fyra sängar i varsitt hörn. Det fuktiga stengolvet sluttar svagt åt öster. Vid östra väggen står ett litet träbord med en flaska och några andra föremål på. Vid norra väggen, mellan sängarna, står en stor järnkittel med ett par kedjor hängande från tre hål i övre kanten. Mitt emot järnkitteln vid södra väggen står ett lågt träbord där det ligger en halväten kyckling på en tallrik.

VARELSER: I den sydöstra sängen ligger en vakt och sover. Om rollpersonerna är högljudda vaknar han och anfaller.

FYND: I varje madrass finns 1T10 kr. Flaskan som står på det östra bordet innehåller ett rätt så fint vin och är halvfull.

DOLDA TING: Vakternas utrustning ligger under sängarna.

SL: Vakten anfaller direkt om han vaknar av buller eller störs av ljuset från rollpersonerna. Om du vill kan du låta honom attackera utan rustning, eftersom det tar lång tid att sätta på sig den. Vapnet griper han dock tag i innan han går till attack. Denna vakt kan gå bärsärk på vanligt vis. På sig har han en nyckelknippa vars nycklar öppnar dörrar till rummen 3, 6, 7 och 8 (även fängelsedörren).

3. FÖRRÅD

ÖVERBLICK: En stor dörr i mörkt trä spärrar vägen för er. Ett handtag med nyckelhål under finns på dörrens högra sida och mitt på dörren är ett avgränsningsmärke inhugget. Dörren är låst (och tål 200 SP). En unken stank slår emot er när dörren glider upp med ett svagt knarrande (om rollpersonerna har nycklarna från vakten i rum 2).

- Om rollpersonerna har belysning med sig: Ni ser in i ett litet cirkelformat rum fyllt till bredden med bråte.
- Om de inte har belysning med sig: Där inne är det kolmörkt.

FYND: En Bingvas från år 33 (värd 70 kr, vikt 2 BEP), en guldkedja (värd 40 kr), en silverring (värd 13 kr), ett korallhalsband (värt 9 kr), två hillebarder och en stridsyxa. Vapnen har avgränsningsmärket ingraverat på klingorna. Om det är mörkt hittas bara vapnen.

DOLDA TING: En död råtta.

4. KAPELLET

ÖVERBLICK: Ett trappsteg av marmor och en stor ekdörr med avgränsningsmärket inskuret, leder in till detta rum. Ett starkt ljussken från taket lyser upp det skinande vita marmorgolvet och den röda matta som delar sig framme vid altarringen. Mattan leder sedan vidare fram till två vigvattenskålar i gråsten. Tjugo cm över varje skål sticker en fisk ut ur väggen, också av gråsten, med vatten porlande från munnen ner till respektive skål. Mattan kantas av två träbänkar som också viker av åt varsitt håll. Taket är kupolformat och prytt av en mosaikbild föreställande någon person eller gudom.

Altarringen består av ett fint snidat staket i mörkt trä. Bakom altarringen finns ett stort avgränsningsmärke inristat i golvet och vid norra väggen står ett altare i silver. Mitt på altaret står en liten glänsande gudastaty med högra armen pekande snett upp mot skyn.

VARELSER: På den västra bänken sitter en liten man i grå kåpa med en huva över huvudet. Han har ett rep runt midjan, är barfota och tycks meditera.

FYND: Altaret i silver och den glänsande gudastatyn. Altaret är värt ca 4500 kr men väger dessvärre 95 BEP. Gudastatyn är av guld, dock inte massivt. Den väger tre BEP och är värd ca 1000 kr.

DOLDA TING: Det starka ljuset kommer från en ljusglob i kupoltakets centrum. Det är munkarna själva som har monterat dit den.

Om man för gudastatyns högra arm nedåt öppnas altarets lock och en gång på 1x1 m blir synlig. Gången leder till rum 5.

SL: Den lille munken som sitter och mediterar heter Okluck. Det är tabu för alla i kulten utom översteprästen att vistas bakom altarringen. Rum 5 och lönngången dit känner endast prästerna till. Det var översteprästen Piiros privata rum, och endast han vistades där.

5. PIIROS HEMLIGA RUM

ÖVERBLICK: Ungefär två meter in i gången hänger ett rött skynke ned från taket. På skynket finns avgränsningsmärket målat med guldfärg. Själva rummet är vitmålat med ojämna stenväggar. I golvet finns hack och avsatser. Längs östra, västra och norra väggarna finns trähyllor uppsatta. Dessa är späckade med silverglänsande och plastiga föremål. På sydöstra väggen sitter ett låst plåtskåp (60 SP).

VARELSER: En liten leksaksrobot från ca år 2050. Roboten är ca 2 dm hög och mycket avancerad, den vaknar till liv vid minsta ljud.

FYND: På hyllorna finns en mängd intressanta föremål.

- En bandspelare från början av 2010-talet, med ett batteri som borde räcka i ca 15 timmar.
- En persondator utan skärm och tre olika solcellsdrivna Game & Watch spel från 1990-talet. 50% chans att vart och ett fungerar. Mycket nöje!
- En fungerande laserpistol med tomt energipaket.
- En lokalisator (se Appendix).

DOLDA TING: Se SL.

SL: Den lilla roboten kan inte skada spelarna på något sätt, men försök göra spelarna nervösa. Ge roboten en egen personlighet. Vem vet? Kanske han slår följe med spelarna under resten av äventyret.

Du skall absolut inte berätta för spelarna vad det är för högteknologiska föremål i rummet. Ge dem bara en kort beskrivning så får de gissa sig fram. Vikt och värde får du bestämma själv.

I plåtskåpet finns en liten gulfärgad glasburk med vitt plastlock. I den ligger två vita piller. Det är bellicin, men det vet givetvis inte spelarna. Piiro var beroende av de här pillren, men eftersom pillren började ta slut drog han ner på konsumtionen. Det var de svåra abstinensbesvären som gjorde att han dog.

6. VAKTRUM

ÖVERBLICK: Den mörka trädörren är öppen; även på den finns ett avgränsningsmärke inristat. En liten skrovlig stengång med en fackla i nordöstra hörnet leder fram till ett rum.

Själva rummet är kvadratiskt med mörka, fuktdrypande stenväggar. En fackla fastsatt på den södra väggen lyser upp två dörrar.

VARELSER: På en bänk sitter en vakt. Han anfaller spelarna så fort de kommer in i rummet och slåss i vilt raseri och med höga tjut.

FYND: Han har nycklar till rum 3, 6, 7 och 8 (även fängelsenyckeln). Han har också ett guldarmband med avgränsningsmärket ingraverat och färglagt i svart.

DOLDA TING: Under bänken står en oöppnad vinflaska värd 4 kr.

7. FÖRRÅD

ÖVERBLICK: Den mörka trädörren, givetvis med ett avgränsningsmärke, är låst (100 SP). Framför er öppnar sig ett litet, mörkt stenrum. En doft av gammal jordkällare slår emot er och ni känner avsmak för att gå in. I rummet finns ett antal packlårar och tunnor.

FYND: I packlårarna finns över ett dussin lila kåpor med avgränsningsmärket målat i guld på framsidan, nio stycken kortsvärd utan graveringar, en servis i silver för femton personer och lite personliga tillhörigheter. Servisen väger 10 BEP och är värd 400 kr.

Det står också två tunnor i det ena hörnet. Dessa innehåller ett grönt, mycket fint plommonvin. De är värda ca 300 kr styck.

SL: Spelarna har ingen aning om vad den gröna vätskan i tunnorna är för något. Om någon med färdigheten Provsmaka vågar göra ett försök, känner han att det är vin.

8. FÄNGELSEHÅLA

ÖVERBLICK: Den stora bastanta trädörren (200 SP) med järnbeslag är låst. Mitt på den är ett ord inristat med, för er, obegripliga tecken. När dörren öppnas hörs ljudet av osmorda gångjärn. Innanför är det kolmörkt, men ni känner en vidrig stank av svett och avföring.

När ni kommer in kan ni lysa upp rummet med era facklor (eller vad ni har). Ni ser då att rummet är avdelat i två halvor av ett galler som löper från dörrens högra sida längs med hela rummet. Gallerstängerna går från golv till tak och mitt på finns en dörr med ett nyckelhål. Det finns inga möbler eller andra föremål i rummet.

VARELSER: En förskrämd, alkoholiserad IMM sitter hopkrupen i nordvästra hörnet. Han heter Klars och är svår att upptäcka. För att spelarna skall se honom måste de göra ett lyckat försök med Finna dolda ting.

FYND: Klars har två kronor i ena bakfickan.

SL: Klars är en förbrytare som haffades av kultens vakter för två veckor sedan. Han skulle ha släppts för två dagar sedan men ordern inställdes på grund av bråk. Han blir mycket glad om spelarna befriar honom och ger dem i så fall gladeligen sina två kronor. Han kan dock inte se något på några timmar, eftersom han har suttit i mörker så länge. Han är också för svag för att slåss.

Inristningen på dörren betyder helt enkelt "fängelse".

9. MATSAL

ÖVERBLICK: Efter att ha dragit undan två draperier kommer ni in i ett stort ljust rum. Att det är ljust beror på att facklor är uppsatta längs väggarna och att de skrovliga stenväggarna är vitmålade. Ett stort massivt ekbord fyller det mesta av rummet. Runt bordet står 14 mindre trästolar. Vid nordöstra änden är en stor, mer påkostad stol placerad. På en stol vid södra långändan sitter en liten man i grå kåpa och äter.

VARELSER: Den lille mannen är munk och heter Siniss.

SL: När Siniss upptäcker spelarna håller han sig passiv tills han kan ropa på sina bröder i rum 10, köket. Han skulle aldrig ge sig till spelarna utan slåss intill döden så snart en strid blir oundviklig.

10. KÖK

ÖVERBLICK: En underbar doft av mat fläktar emot er när ni drar undan draperiet. Ni kommer in i ett ellipsformat stenrum, varifrån dofterna kommer. Vid norra väggen står en stenspis. Under gallret brinner en liten eld och på gallret står en gryta och kokar. Vid västra väggen finns ett långt styckbord. På bordet ligger lite köttslamsor och en slaktarkniv. I sydöst står ett två meter högt ekskåp. Mitt på golvet framför er står två små män i gråa kåpor med svärd i högsta hugg. En av dem ropar något på ett språk som ni inte har hört förut.

VARELSER: De två munkarna heter Algeff och Selgeff. Om Siniss har kunnat varna dem, eller om någon form av avslöjande buller har förekommit, är de beredda på att anfalla rollpersonerna så fort dessa visar sig i köket. Om rollpersonerna struntar i att gå in i köket, kommer Algeff och Selgeff att följa efter ut för att slå larm.

FYND: Skåpet är ett skafferi som innehåller torra matvaror som mjöl och liknande, samt en del värdefulla kryddor. Värde och mängd får du bestämma själv.

DOLDA TING: Bakom skåpet hänger en kopparnyckel på en spik.

SL: Nyckeln leder till rum 19, sjukrummet.

11. MATFÖRRÅD

ÖVERBLICK: När ni sticker in huvudet känner ni en stark kyla. Rummet är litet och mörkt. Taket sluttar nedåt och takhöjden är endast en meter i östra delen av rummet. Hela rummet är översållat av små lådor och säckar.

FYND: Mat för en månad framåt för 3-6 personer.

SL: Maten i rummet är förstklassiga varor. Den är dock inte speciellt dyr eller värdefull. Alltsammans väger 110 BEP.

12. FÖRVARINGSRUM

ÖVERBLICK: Ett lätt droppande hörs inifrån mörkret. När ni kommer in i rummet och lyser upp det märker ni att det är smalt och oformligt. Droppandet kommer från en stalaktit som hänger ned från taket. Det är mycket kyligt och fuktigt här inne.

FYND: I sydvästra hörnet ligger en säck. Den innehåller en smetig sörja som stinker fruktansvärt med en bilukt av fisk. Där ligger också ett finmaskigt nät på 12 m^2.

DOLDA TING: I norr finns en utgång.

SL: Den smetiga sörjan är mat åt svampfiskarna. Nätet är till för att fånga dem när de är tillräckligt stora. Att det inte finns några facklor i rum 12 och 13 beror på att svampfiskarna inte mår bra av ljus.

13. FISKODLING

ÖVERBLICK: Det är kolmörkt här inne och ett kluckande ljud hörs. Mer än halva rummet ligger under vatten. En liten brygga av murket trä skjuter ut i vattnet. En lång träkäpp med en hake i ena änden ligger på golvet. Längst ut på bryggan kan ni skymta något som rör sig.

VARELSER: Ute på bryggan står munken Wornio. Han har upptäckt rollpersonerna och bereder sig på strid.

DOLDA TING: Om någon tittar riktigt noga i vattnet ser han att det finns levande varelser i det (som just håller på att avlida och flyta upp till ytan på grund av det ljus som krävs för att man skall kunna se fiskarna).

SL: I vattnet lever svampfiskarna. De är ca 3 cm långa och dör om de utsätts för ljus, även i form av facklor och dylikt. Den underjordiska sjön fortsätter längre väster ut men det går inte att se härifrån.

14. LABORATORIUM

ÖVERBLICK: Dörren är öppen. Ni ser in i ett litet men ljust, vinklat rum. Vid kortändorna finns arbetsbänkar och i södra hörnet står en stor träsak med en vev. Golvet, taket och väggarna är jämna och hela rummet är målat i vitt. Vid den nordvästra arbetsbänken sitter en liten man i grå kåpa. Han har huvan dragen över huvudet och verkar helt koncentrerad på det han arbetar med.

VARELSER: Mannen är munken Runman.

FYND: En burk med den värdefulla aromatiska vätska som kulten framställer ur svampfiskarna. Burken med innehåll är värd 2000 kr och väger 0,1 BEP.

DOLDA TING: Burken står under Runmans arbetsbänk.

SL: Den stora träsaken är en kallpress med vilken munkarna pressar svampfiskarna för att få ut den värdefulla vätska som används som krydda.

15. BIBLIOTEK

ÖVERBLICK: Ett stort rum av vitmålad sten. Längs södra och norra väggarna finns hyllor med pergamentrullar. Mitt i rummet står ett bastant ekbord och runt det samlar sig 12 stolar. På båda sidor om ingångarna finns tända facklor. I den norra väggen finns en dörr med avgränsningsmärket inristat. Två munkar sitter vid bordets ena kortände, med ryggarna mot öst.

VARELSER: Munkarna heter Saldin och Harnald.

FYND: Saldin har fyra guldmynt på sig, värda ca 25 kr.

DOLDA TING: Mitt bland pergamentrullarna ligger en liten röd bok. Den är skriven på de gamlas språk.

SL: Boken är en bibel på svenska (1917 års översättning). Alla andra skrifter är på kultens helt egna, och för utomstående helt obegripliga, språk. Dessa innehåller uteslutande myter om guden Alsachal.

16. ARBETSRUM

ÖVERBLICK: Detta rum ligger en halv meter högre än rum 15. Ni ser en lång arbetsbänk av ek vid norra väggen, och vid den södra

står två hyllor med pergamentrullar. Framför arbetsbänken hukar sig två rätt låga pallar, och på en av dem sitter en liten man i grå kåpa och skriver något med bläck och fjäderpenna.

VARELSER: Munken Garamel skriver en bok om svampfiskodling. Han upptäcker genast rollpersonerna så fort de kommer in, och skriker på hjälp.

FYND: En pergamentrulle som Harvarg Gunskägg skrev för hundra år sedan. Skriften är på gammelskandiska och är en order till en av hans generaler att storma Löingarnas fästning. En samlare skulle vara beredd att betala upp till 3000 kr för dokumentet.

SL: För att få veta pergamentrullens värde och betydelse krävs ett lyckat kast i färdigheten Historia. Alla andra pergamentrullar i rummet är skrivna på det för spelarna okända kultspråket.

17. SOVRUM A-F

ÖVERBLICK: Ett litet mörkt och fuktigt rum med skrovliga stenväggar och lågt i tak. Tre sängar finns i rummet, och under dem kan ni skymta en del föremål, som förmodligen är personliga tillhörigheter.

VARELSER: I 17b ligger munken Jiter och sover i en av sängarna. Om spelarna väsnas för mycket i något av de intilliggande rummen vaknar han, tar sitt vapen och gör sig beredd att försvara sig. I 17e sitter munkarna Sanlata och Truma och pratar.

FYND: Under varje säng finns 1T10 x 1T4 kronor.

DOLDA TING: I rum 17d har en av munkarna tagit en av "Gudarnas tillhörigheter" för att känna sig tryggare och vara närmare sin gud. Föremålet är en gasmask och den är gömd under sängen.

SL: I de personliga tillhörigheterna ingår kläder, små minnessaker, någon dryck, etc.

18. SANITETSRUM

ÖVERBLICK: Bakom ett svart draperi finner ni ett tvättrum med en "toalett". I det sydvästra hörnet rinner en vattenström ned ifrån ett hål i taket och fungerar som dusch; en spricka i golvet fungerar som avlopp. En stor trälåda med ett hål överst står över en spricka i ett hörn. En oangenäm lukt kommer från denna. På väggarna hänger några smutsiga handdukar på krokar och i ett hörn står en träburk.

DOLDA TING: Burken innehåller tvål.

19. SJUKRUM

ÖVERBLICK: Dörren är låst. (100 SP eller nyckeln från rum 10) Ett kalt, vitmålat rum endast med en säng vid sydvästra väggen. I öst hänger en fackla på väggen. Längs med hela norra väggen löper en arbetsbänk belamrad med en mängd burkar med skiftande innehåll. Framför bänken står en munk i grå kåpa.

VARELSER: Det är munken Vindix. Han är mycket from och försöker tala med rollpersonerna, dock på sitt eget språk som spelarna inte förstår ett dugg av.

FYND: Burkarna på bordet är mediciner. De flesta är ointressanta eftersom det krävs mycket goda medicinska kunskaper för att kunna använda dem rätt. Två av dem är däremot mycket användbara: en burk med tio Enduran och en burk med två Regen I.

SL: Om spelarna försöker ta Vindix till fånga drar han sitt svärd och försvarar sig. Det är för övrigt Vindix som blandat till i stort sett alla mediciner som finns i rummet. Nyckeln till detta rum finns bakom ekskåpet i rum 10. Även Vindix har en nyckel som han bär på sig.

20. PRÄSTENS RUM

ÖVERBLICK: Ett kvadratiskt rum några decimeter under den övriga golvnivån. Det är mycket ljust här inne eftersom flera tända facklor sitter på väggarna, och golvet är belagt med vit marmor. I södra hörnet står en byrå och mittemot den finns en säng med ett nattduksbord bredvid. Sängöverkastet har förstås ett avgränsningsmärke invävt. Strax bakom sängen står ett litet skrivbord. På stolen framför bordet sitter en kraftigt byggd man i röd mantel och skriver.

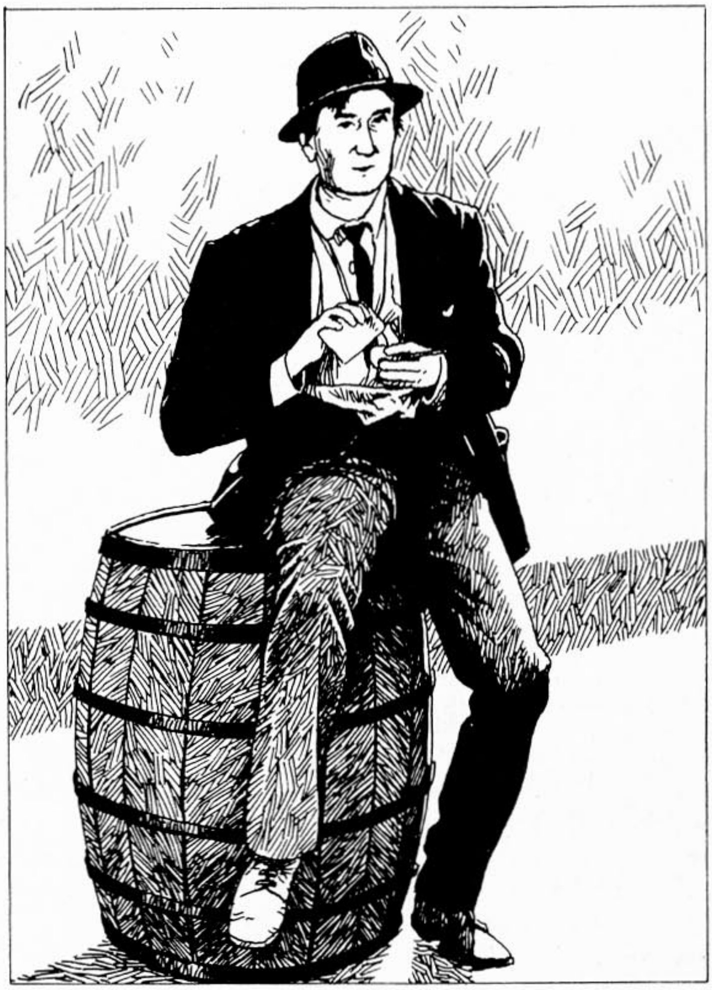
VARELSER: Mannen är kultens präst, Wallron, som just nu skriver ut en order om att frige Klars (mannen i fängelsehålan).

FYND: I nedersta byrålådan ligger 343 kronor och 30 öre och skräpar. I näst nedersta lådan har Wallron lagt fem böcker, olika tekniska handböcker från 2030-talet. vare sig han eller någon annan kultmedlem förstår sig på dem.

DOLDA TING: Modifikation –25% på CL: under byrån finns en kemipistol (se Appendix) med tre kemikaliepatroner.

SL: Wallron grips av raseri när spelarna klampar in (dörren är öppen) och anfaller genast under höga och upprörda rop.





MINTEL RENVALD

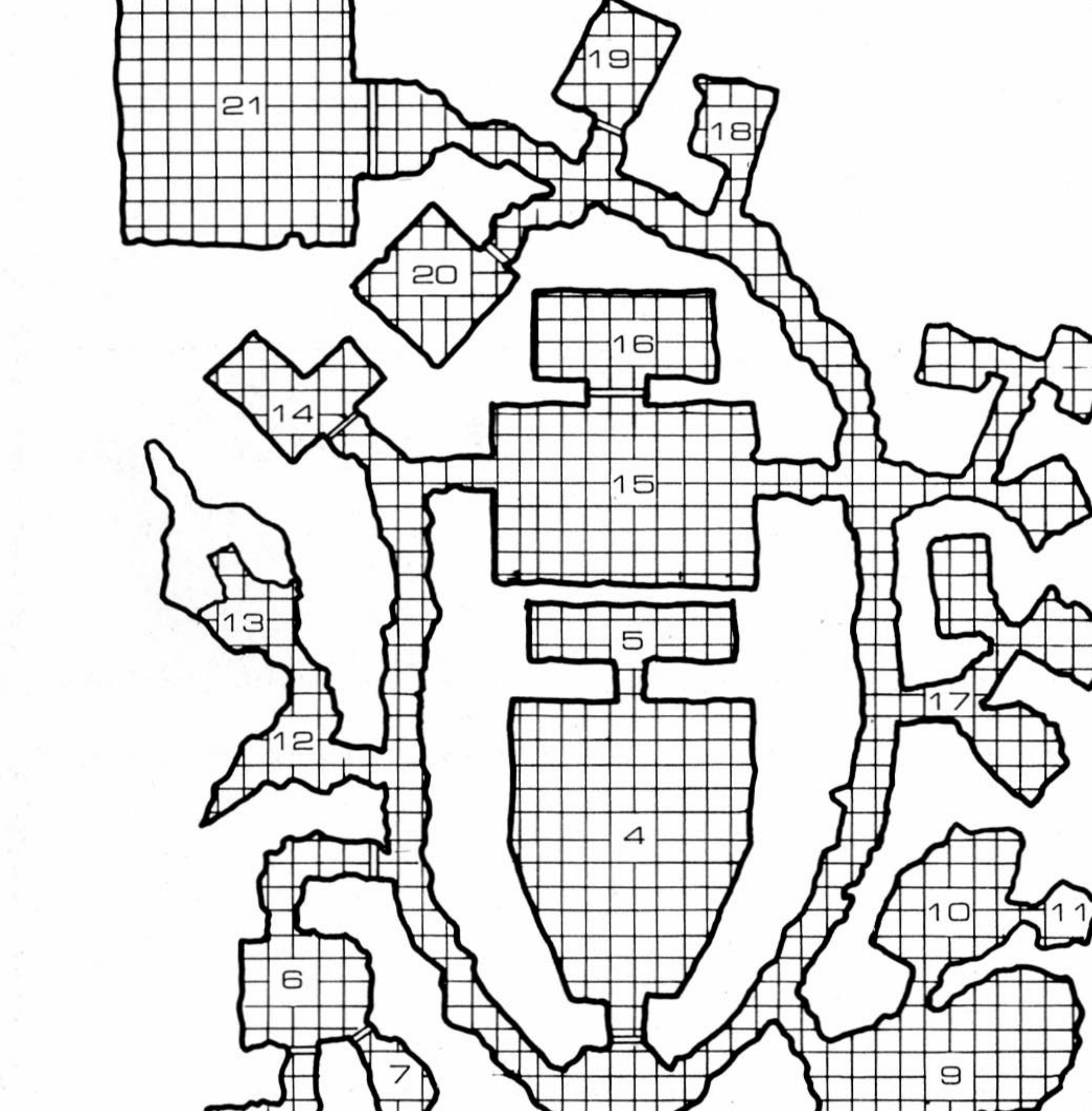
Har arbetat för oss sedan 99 PT. Är sedan 107 PT stationerad i Ume. Bor på Vinkelgatan 4. FMM, ful, två munnar, tre armar, ljust hår, mycket intelligent, 182 cm lång, 81 kg. Mycket pålitlig och listig.

JÅN ERKVÄLL

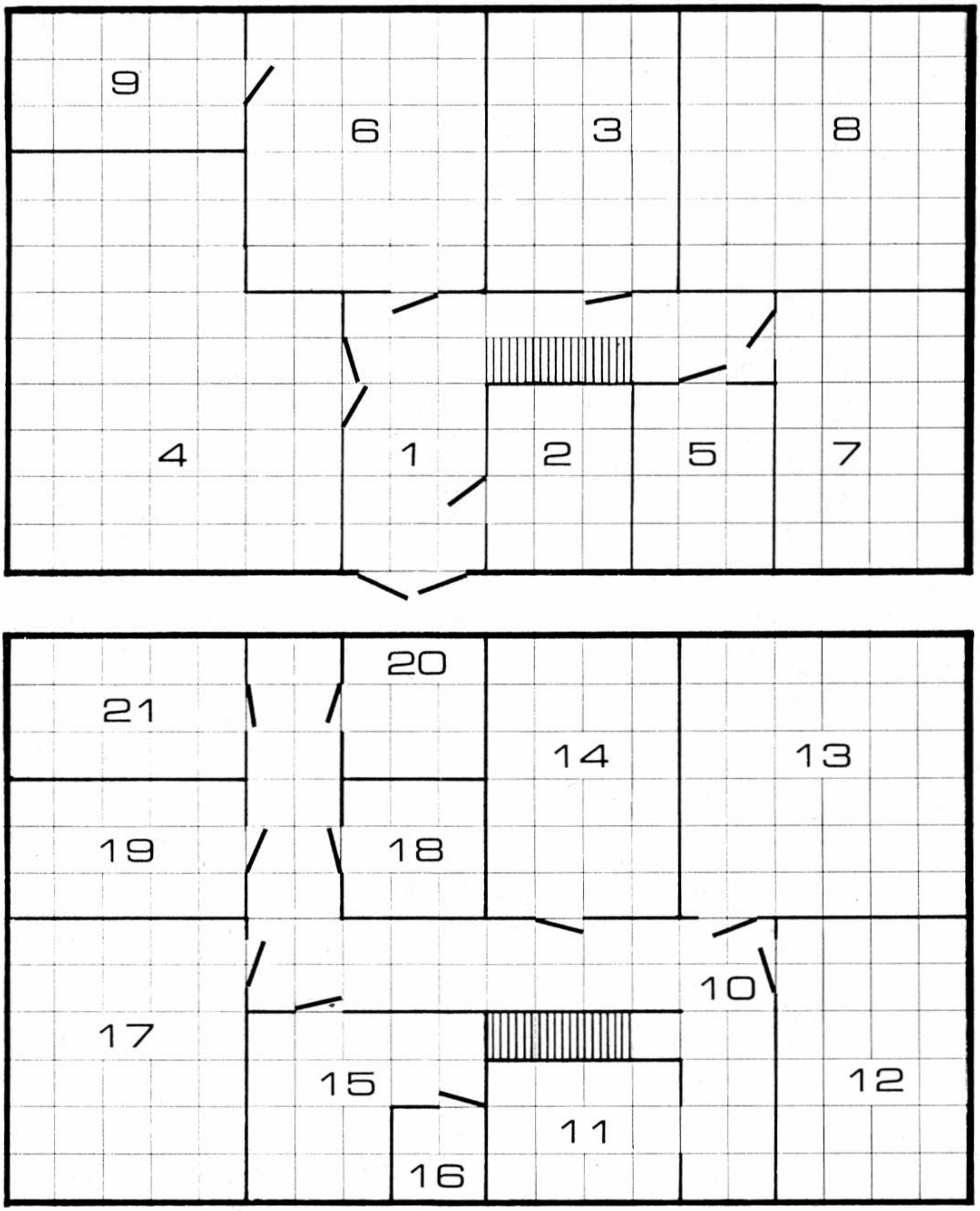
Har arbetat för oss sedan 96 PT. Är sedan 102 PT stationerad i Ume. Bor på Hotell Klingelt, rum 8. IMM, brunt hår, normalintelligent, 174 cm lång, 79 kg. Mycket lojal och pålitlig.

Båda två har ganska betydelselösa positioner inom Gatans Barn, men Mintel har fått löfte om att stiga i graderna. Med oregelbundna mellanrum de två blir besökta av en kontaktman från Gatans Barn. Denne kallar sig Cedrit.

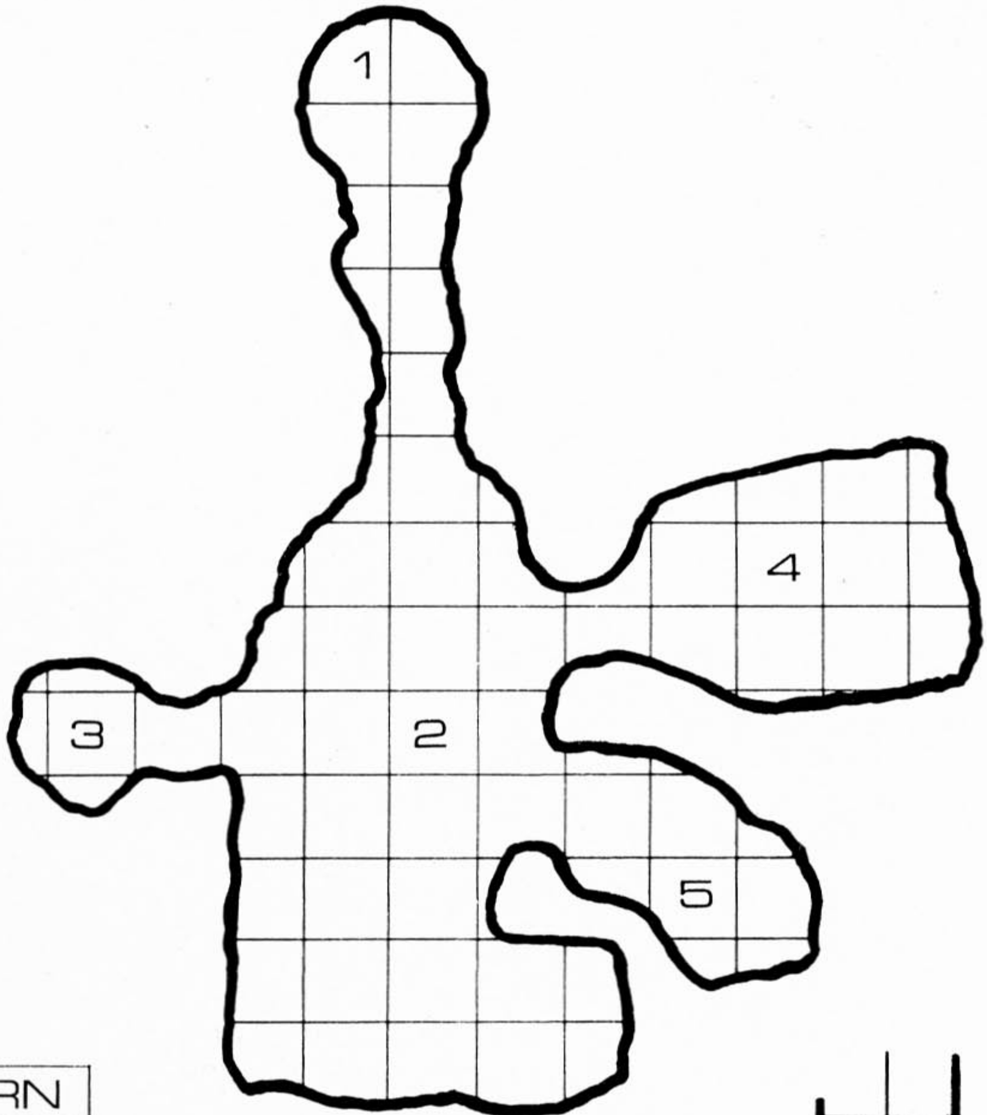
ALSACHELS HUS



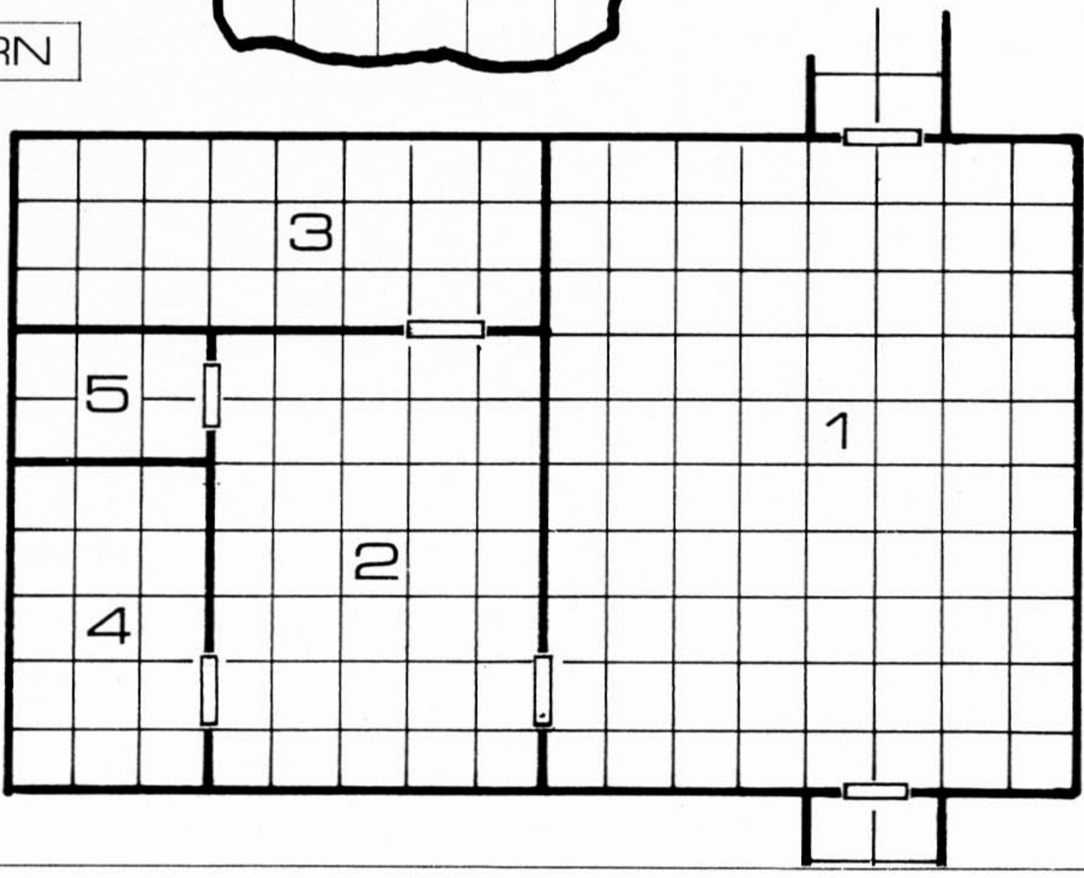
GATANS BARNS HÖGKVARTER



KANINERNAS JORDHÅLA



BUNKERN



21. PIIROS RUM

ÖVERBLICK: En stor ekport spärrar er väg. Den är ca tre meter hög och tvådelad. På var sida om porten sitter en fackla. (Dörren tål 300 SP).

När dörrarna öppnas, slår en kväljande stank emot er, men innanför visar sig ett sagolikt rum. Golvet är täckt av svarta och vita marmorplattor och väggarna av oregelbundna vitmålade stenar. Ljuset kommer från remsor i taket. I nordvästra hörnet finns en vit plattform som vilar på en tre meter hög metallpåle. Pålen är ca 1 dm i diameter.

VARELSER: Piiro sitter uppe på plattformen i en skinnsoffa, och är väldigt död.

SL: Tänk på att Piiro varit död i två veckor! Rollpersoner med fungerande luktsinne kommer att må illa av stanken och borde inte alls gå in frivilligt. Om de trots allt gör det hörs ett brummande och ett lasergevär fälls ut ur en taklucka varje gång någon trampar på en vit golvplatta. Den skjuter två skott per gång mot den aktuella plattan. Träffchansen är 25%. Samtidigt hörs ett fruktansvärt vinande ljud när ett larm startar. Piiro led av förföljelsemani och har därför gjort allt för att bli av med eventuella inkräktare. Försöker spelarna ta sig upp på plattformen kommer de att finna knivar fästade runt kanten på den, med eggen utåt. Rep som kastas upp skärs alltså av.

Om rollpersonerna ändå lyckas ta sig upp, kommer de att hitta Piiro sittande i en vit skinnsoffa. Om de även klarar av att visitera honom (skulle du vilja ta i ett två veckor gammalt lik?) hittar de ett leksakslasersvärd från slutet av 1990-talet. Det fungerar, som de flesta leksakslaservapen, genom att avge ljus och ljud, men går lätt sönder om det tappas. Tala inte om för spelarna vad de har hittat. Piiro trodde att leksaken var ett kraftfullt vapen och sparade det för en eventuell nödsituation om hans egna mentala krafter inte skulle räcka till. Den situationen uppstod dock inte under hans levnad.



ÅTER TILL HOTELLET

Spelarna borde nu ha insett att de är lurade. ”Den store fången” fanns inte alls i Alsachals Hus. De får bege sig tillbaka till Jån och hotellet igen, samma väg som de kom.

Snabbt tar ni er tillbaka genom slummen och vidare in mot Umes centrum och hotell Klingelt. Ni kommer in i den varma och sköna salongen; en eld sprakar i den öppna spisen. Curt kommer fram till er och räcker er var sin kopp te utan att säga ett ord. Ni slår er ner vid ett bord och känner det varma teet tina upp era frusna kroppar. Efter ett tag börjar ni undra vart Jån har tagit vägen, han skulle ju möta er här.

Jån kommer inte, för han är död. Rollpersonerna märker snart att han inte kommer att infinna sig och går antagligen till hans rum (nr 8) för att hämta honom.

Inne i rummet kommer rollpersonerna att finna Jån liggande på sängen med en dolk i ryggen, brutalt mördad. Hans kläder och övriga tillhörigheter är kringspridda över golvet och allt verkar noga genomsökt.

I lönnfacket i vänstra klacken på Jåns sko finns de en avriven lapp på vilken det står ”HK” och en positionsangivelse med latitud och longitud. ”HK” betyder Högkvarteret och positionen visar var det ligger (se stycket *Vad har hänt med Jån?*). Siffrorna kan matas in i en lokalisator. Sedan kan rollpersonerna med hjälp av denna lätt hitta till Gatans Barns högkvarter. Det går också att hitta till högkvarteret med hjälp av siffrorna, en kartbok (kan köpas i en bokhandel) och lyckat bruk av färdigheten Orientering.

Mintel syns inte till. Även hans säng är uppriven men det verkar bara vara Jåns ägodelar som finns i rummet. Så vitt spelarna kan bedöma saknas inte något.

VAD HAR HÄNT MED JÅN?

När rollpersonerna gav sig av till Alsachals Hus sa Mintel att han var trött och gick och lade sig. När Jån senare kom upp till deras rum låtsades han bara sova eftersom han hade många saker att ta itu med.

Vid hotellets port stod Cedrit och väntade på spelarna. När de äntligen uppenbarade sig skuggade han dem på avstånd tills han förvissat sig om att de verkligen var på väg till Alsachals hus.

Så fort han lämnat spelarna vände han tillbaka till hotellet, där han träffade Mintel i restaurangen. De skulle senare ha ett möte med Papa. De förklarade glatt för Papa att rollpersonerna nu var röjda ur vägen eftersom ingen hittills kommit levande ifrån Alsachals hus. De fick sedan klartecken från Papa att även likvidera Jån.

Jån vaknade dock när Mintel smög ut ur rummet. Han misstänkte att något skumt var på gång och sökte igenom Mintels ägodelar. Bland dem hittade han bland annat Harol Zodenius bok *Människans partiska läggning*, och en avriven pappersbit på vilken det stod HK och positionsangivelsen.

Jån insåg nu att Mintel hade ljugit för honom om en hel del saker. Snabbt öppnade han lönnfacket i klacken och lade dit pappersbiten. Han vågade inte smita därifrån, eftersom Mintel då skulle förstå att han var avslöjad, utan lade sig att sova. Så fort han vaknade skulle han träffa spelarna och hoppades på att de hade lyckats befria Bjurensköld. Sedan tänkte han, med hjälp av dem, rapportera om Mintels förräderi för Pyrisamfundets underrättelsetjänst.

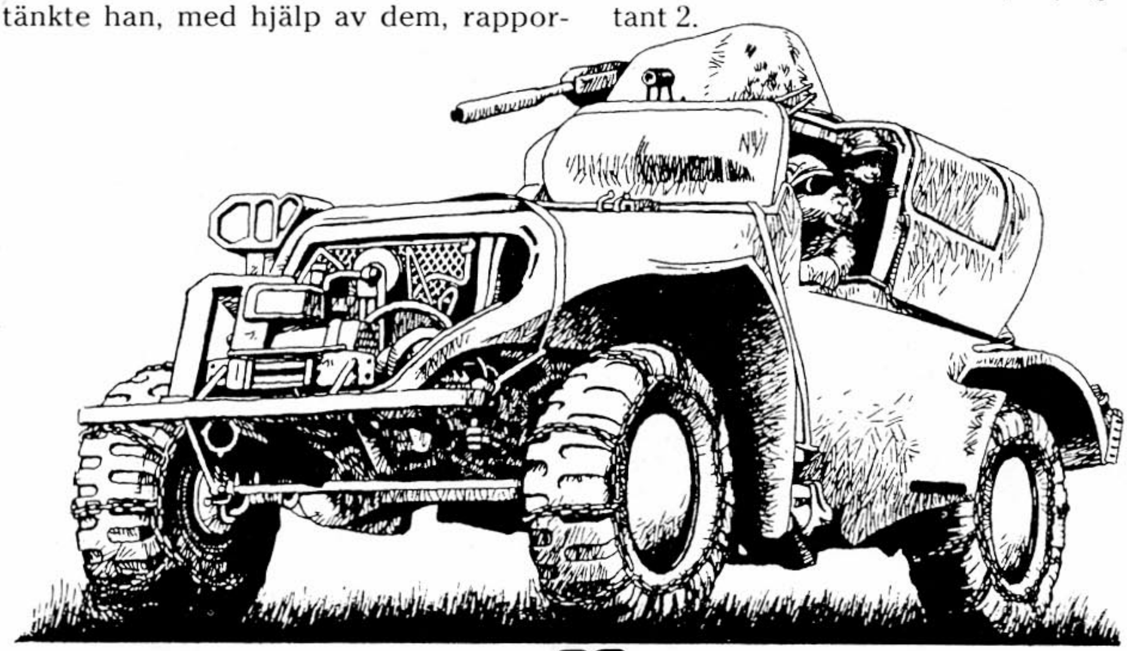
Men Jån vaknade aldrig mer. En mörk skugga (Mintel) smög in några timmar senare och satte dolken i honom. Mintel sökte snabbt igenom Jåns ägodelar och försvann kvickt genom fönstret för att bege sig mot Gatans Barns högkvarter.

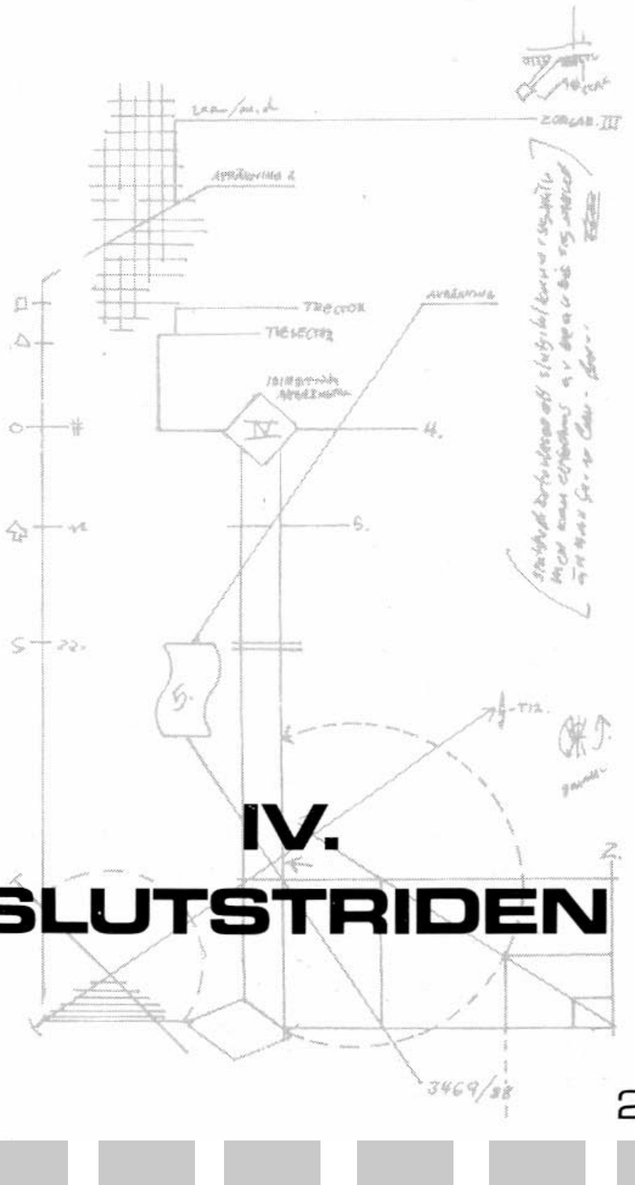
Om du har manipulerat spelarna väl tror de fortfarande att Mintel står på deras sida. De undrar nog vart han har tagit vägen men kommer att förstå sammanhanget när de anländer till Gatans Barns högkvarter.

POLIS-INGRIPANDEN

Om rollpersonerna anmäler Jåns död till polisen kommer kriminalinspektör Petros att utreda dödsfallet. Han är misstänksam mot rollpersonerna, som han ser som utländska legoknektar eller något liknande, och vill förhöra dem ingående. Om rollpersonerna har begått några olagligheter i Ume tidigare kan det komma fram under utredningen. Eventuella överlevande invånare i Alsachels hus kan också ha anmält rollpersonerna för olaga intrång samt de eventuella våldshandlingar de begått samband med besöket.

Här får du själv avgöra vilka problem rollpersonerna drabbas av. Norrlands poliskår är dock vare sig lika effektiv eller hederlig som Pyri-samfundets. Eventuella straff är däremot ungefär jämförbara med de som finns i Pyrisamfundet; se vidare kampanjreglerna i Mutant 2.





IV. SLUTSTRIDEN

FÄRDEN MOT HÖGKVARTERET

Vemodiga lämnar ni Umes stadsmurar bakom er. Ni tänker på den mördade Jån och er korta bekantskap. Det är fortfarande grått och disigt och efter ett tag börjar det snöa. Enligt era (och eventuellt lokalisatorns) beräkningar, ligger högkvarteret ca 5 mil nordväst om sjön Uman.

Vägarna mellan Ume och Uman är måttligt trafikerade och därför i ett mycket dåligt skick. Sista etappen går över ett stort bergsmassiv där spelarna tvingas överge eventuella hästar och måste övergå till att gå till fots.

UPPFÖR FJÄLLET

Efter att ha rundat sjön Umans nordspets blir väglaget ännu sämre. Den gamla asfalterade vägen är sprucken och sönderbruten. Kylan blir allt påtagligare och det är svårt att se mer än några meter framåt i snöyran.

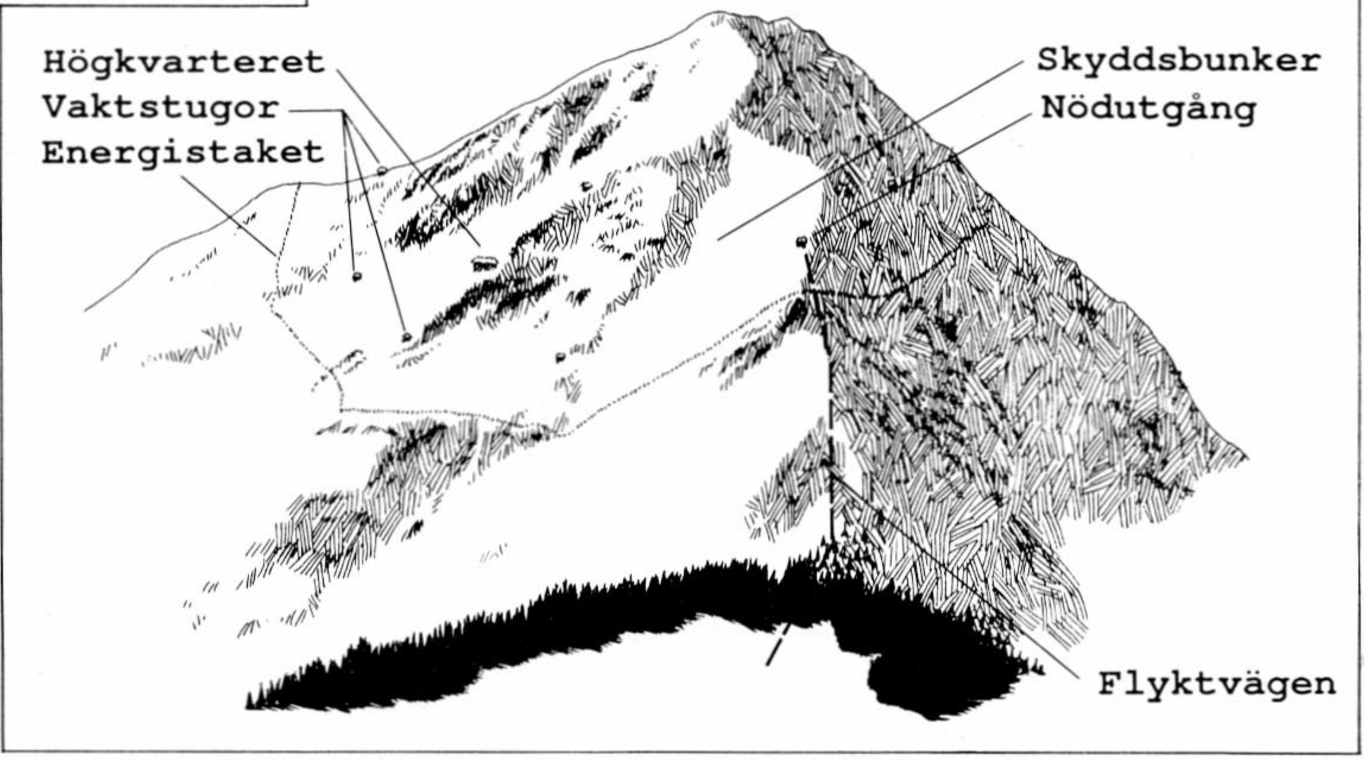
Efter ytterligare någon mil blir försämras vägen ytterligare och snöovädret tilltar. Ni tar er försiktigt framåt kilometer efter kilometer, tills det tar ohjälpligt stopp. Vägen upphör nedanför en brant bergskam.

Rollpersonerna måste nu ta sig uppför fjället och kommer att genomlida en farlig bergsklättring i bitande kyla och stickande, förblindande snöstorm. Ha inte för bråttom under denna del av äventyret! Låt istället fantasin flöda och var framförallt inte för snäll emot spelarna. Titta på skissen över fjället och planera in några lämpliga varelser som passar in i klimatet. En ambitiös SL kan göra denna del av äventyret till ett litet äventyr i sig.

Vandringen uppför fjället tar ca sex timmar — om de inte träffar på alltför svårbesegrade varelser. De når så energistaketet som löper runt hela Gatans Barns område. Vid beröring av staketet får en levande varelse en elchock som fungerar på samma sätt som en neuropiska.

När rollpersonerna kommer fram till staketet kan de välja mellan att antingen försöka forcera det eller att gå längs med det, tills de hittar en öppning.

Det går inte att gräva sig under; tjälen gör det i stort sett omöjligt. Om de istället vandrar längs med kommer de fram till en öppning efter 1T6x10 minuter. Det finns endast två



öppningar och vid varje öppning är två vakter utposterade. Om vakterna ser spelarna rapporterar de till basen med hjälp av sina walkie-talkies där radiomannen Ubbe tar emot meddelandet i högkvarteret. Tänk dock på att det är svårt för både vakter och rollpersoner att se varandra i snöyran.

Väl inne på Gatans Barns område är det 20% chans att rollpersonerna stöter på en patrull om fem man. Det är alltid någon i dessa patruller som har en walkie-talkie.

Det är också 20% chans att rollpersonerna ser någon av vaktstugorna inne på området. I dessa stugor bor soldaterna; en patrull per stuga, och det är 50% chans att det finns 1T6-1 personer inne i dem. Om spelarna beslutar sig för att gå in i någon av stugorna får du improvisera; du kan ju göra iordning en soldatstuga i förväg.

Vandringen från energistaketet till högkvarteret tar ca 30 minuter. Kom ihåg att spelarna hittar direkt till högkvarteret om de har en lokalisator med sig.

HÖGKVARTERET

BAKGRUND

Familjerna Djöing och Sachnars var två rika och kända familjer inom Nordiska Försvarsalliansen. År 2027 lät de börja bygga en gemensam tillflyktsort som skulle kunna användas i orostider. Tre år senare var allt klart.

Själva huset ligger beläget på en fjällsluttning i Skanderna. Det finns ingen väg ända dit upp utan sista biten måste man ta sig med helikopter eller klättra. Runt huset, inom en radie av en kilometer, finns ett energistaket uppsatt. Innanför det finns tio vaktstugor (endast sju syns på skissen eftersom resten ligger på andra sidan bergskammen). Om stora huset trots dessa skulle bli anfallet, t ex genom ett flyganfall, finns det en gång som leder in i berget till en bunker. Sedan leder en nödutgång ut från denna till andra sidan av berget, dit energistaketet inte når.

Huset är byggt som en flott herrgård från 1700-talet. Stilen var modern under hela 2000-talet och många byggnader uppfördes enligt den.

Träet är dock syntetiskt och därmed eldfast och fönstren har pansarglas. Inuti är husen nästan helt gjorda av metall, pansarplast och andra specialkonstruerade material.

På herrgårdens tak finns två antenner. Den ena är ett elektroniskt skydd som gör huset och dess omgivande vaktstugor mycket svårupptäckta genom elektronisk spaning. Den andra är en antenn för radiokommunikation.

År 102 fann av en slump två medlemmar ur Gatans Barn det stora, tomma huset när de hade gått vilse på fjället. De skickade bud till Elena om sin upptäckt och hon blev överväldigad. Gatans Barn hade tills dess haft sitt högsäte i Gdynia men var hårt pressade av den lokala polisen.

Hon skickade upp en stor förtrupp som blev väl mottagen av de norrländska zodenisterna. Förtruppen fann huset och platsen vara synnerlligen tillfredsställande, så bara några månader senare hade resten av Gatans Barn installerat sig.

ÖVERSIKT

Herrgården har två våningar. På den nedre bor truppchefen och hans soldater. Det är utrustat för åtta stycken och alla dessa platser är besatta. På den övre våningen bor Elena, Papa, Veronitscha, Kastor och Ubbe. Det är de som styr Gatans Barn. Nu finns även Cedrit och Mintel där eftersom de är på besök.

I den omgjorda bunkern sitter Gatans Barns tre fångar: Zodenius, Bjurensköld och Tyr Sverd.

De tio vaktstugorna är samtliga i bruk. Provianten klaras ännu av den konserverade och torkade föda som finns i ett förrådsrum i herrgården. Samma sak gäller med vapen och ammunition. I varje vaktstuga finns fem 5,56 mm autogevär med tusentals patroner och även tre par starskidor (se Appendix).

Det enda egentliga problemet med denna bas är vägen till och från den. Helikoptrar är en sådan ovanlig företeelse att de knappast existerar, vilket gör att besökarna måste klättra över fjället. Medlemmarna i Gatans Barn är alltid försedda med radiosändare när de ska bege sig till högkvarteret för att kunna kalla på hjälp om de går vilse eller hamnar i andra svårigheter.

Läget har också sina fördelar — basen är så gott som omöjlig att hitta, så organisationen får vara ifred. Eftersom de tror att ingen vågar sig dit är de ofta oförsiktiga, något som rollpersonerna kan dra nytta av.

Husets alla väggar, tak och golv är av metall eller plast, även om tapeter och färg döljer detta faktum i samtliga bostadsutrymmen. Överallt i taken finns lysremsor. Det krävs ett ID-kort IV för att ta sig in genom ytterdörren. Detta ID-kort krävs även för inträde i soldaternas och truppchefens bostadsutrymmen. Dörrarna till rum 5 och 6 öppnas utan passerkort. För att komma in i förråden 8 och 9, samt genom dörren som leder till trappan upp krävs ett ID-kort VII. Om rollpersonerna försöker ta sig in med något annat kort försvinner kortet in i apparaten och ett larm utlöses. Spelarna kan dock lyckas om de har en E-kodknäckare (se Appendix).

ID-kort VII finns endast i ett exemplar, gömt bakom en tavla som hänger på väggen till rum 2, bredvid dörren in dit.

På den bastanta dubbeldörren (ID IV) som leder in till högkvarteret står texten: "Sachnars & Djöings privata egendom", på äkta gammal rikssvenska. Kraftverket som förser högkvarteret, dess omkringliggande vaktstugor, bunkern och energistaketet med ström, ligger djupt nere i berget, väl inneslutet i bly, stål och betong.

Tänk på att skottlossning hörs i hela huset och att invånarna kommer att slå larm om det händer hemska saker. I sådana situationer kommer alla att gruppera sig för försvar; personerna kommer inte nödvändigtvis att finnas kvar på de platser som anges nedan, utan du måste då gruppera om dem på lämpligt sätt.

1. HALLEN

ÖVERBLICK: Dubbeldörrarna glider upp med ett svagt surrande och ni känner värme strömma emot er inifrån huset. Ni står i en hall med en sidokorridor åt höger cirka fyra meter längre in. Det finns tre dörrar och ett två meter brett valv i rummet. En dörr finns omedelbart till höger om ytterporten, en annan finns bredvid sidokorridoren, även den på den högra väggen, och den tredje dörren finns på väggen rakt framför er. Valvet öppnar sig in mot ett rum till vänster. Plötsligt hörs en röst uppifrån taket: "Välkommen tillbaka. Jag vet att det är ni." Rösten är skarp, men låter inte fientlig, snarare likgiltig.

DOLDA TING: Direkt till vänster om dörren finns en högtalare. Det var Ubbe, radiomannen, som yttrade orden rollpersonerna hörde.

SL: Ubbe tror att rollpersonerna är de två soldater som är ute och åker skidor just nu. Han sitter på övervåningen och har som uppgift att hålla reda på var alla är och vad de gör.

Om rollpersonerna spränger sig genom dörren säger beter han sig givetvis annorlunda.

2. VAKTERNAS SOVRUM

ÖVERBLICK: I rummet finns två tvåvåningssängar och ett mindre bord med fyra stolar. Längs väggarna står garderober och hyllor, men trots det är golvet belamrat med kläder och skräp. I taklampans bleka sken kan ni se

två robusta män. De sitter på en av de nedre sängarna och läser en tidning.

VARELSER: Soldaterna heter Kugg och Bodis. Det har varsitt autogevär 5,56 mm.

FYND: Tidningen de läser är ett uråldrigt nummer av "Robot 6". Den var populär bland robothandlarna decenniet innan pesten bröt ut.

DOLDA TING: En walkie-talkie som Kugg bär och 1T20 kr under varje säng.

SL: De andra två vakterna som bor här är ute och tränar skidåkning. Ubbe trodde att det var de som återvände när det egentligen var rollpersonerna som kom in genom ytterdörren (om dessa kom in genom ytterdörren...).

3. VAKTERNAS SOVRUM

ÖVERBLICK: I rummet finns två tvåvåningssängar och ett mindre bord med fyra stolar. På golvet ligger en röd matta, som kan ha varit fin en gång i tiden men numera är väldigt sliten. Rummet är välstädat, med ett fint draperi för dörren. Även för lampan hänger ett skynke för att stänga ute allt för skarpt ljus. Vid bordet sitter två män och pratar, de har sina vapen lutade mot ena sängen.

VARELSER: De två männen är rummets invånare. De är soldaterna Ture och Glutt.

SL: Glutt och Ture anser sig själva vara mycket begåvade och intellektuella män och de ser ned på sina kollegor i rum 2. Det kan tänkas att de ger sig frivilligt om spelarna är många.

4. DAGRUM

ÖVERBLICK: Ett ganska stort, vinklat rum med blå väggar. Stolar, bord och textilier finns utspridda i utrymmet och mot västra väggen står en bred hylla. Den är fylld av föremål i brokiga färger. I nordvästra hörnet finns en stor, mörkblå fyrkant med en skärm, som skiftar i olika färger. Framför skärmen sitter några spakar och det hörs ett plippande ljud ifrån den. Rummet tycks vara tomt på folk och motsvarande.

FYND: Hyllan är fylld av olika spel, kortlekar, handarbeten och annat att fördriva tiden med. Den mörkblå fyrkanten i NV hörnet är ett arkadspel av typen "Automatic firewar".

DOLDA TING: Under en hög med tyger finns en leksakspistol från tiden före pesten.

SL: Försök få spelarna att prova arkadspelet. Det har en mycket bra grafik så spelarna borde tro att det är en film de ser. Kanske du kan få dem att tro att det är en inspelning från ett riktigt krig som utspelats på jorden. De skall även fås att tro att leksakspistolen är äkta. Då blir det mycket roligare när de försöker använda den för att försvara sig, men kom ihåg vem som har leksaken om den situationen uppkommer.

5. DUSCHRUM OCH WC.

ÖVERBLICK: Ett ljusgrönt rum klätt med vitt kakel upp till en meters höjd. Längs södra väggen finns tre bås med vägg av matt glas, och längs den västra finns fyra stycken bås med något mörkare gröna dörrar. Längs den östra väggen finns en bänk med tre stycken tvättfat. Längs med hela den väggen sitter en stor spegel.

VARELSER: Soldat Nillus uträttar naturbehov i ett av båsen. Dörren (50 SP) har han låst inifrån.

FYND: Små plastpinnar med borstar på och några tuber innehållande en kletig massa med frisk smak.

SL: I glasbåsen finns duschar och i de vita finns toaletter. Plastpinnarna och tuberna är så klart tandborstar och tandkräm. Tänk efter själv vad som ytterligare kan finnas i ett badrum; tvål, schampoo, handdukar m m.

6. KÖK

ÖVERBLICK: En doft av mat slår emot er när ni öppnar dörren (och påminner er om hur hungriga ni när om ni inte har ätit på ett tag...). Rummet är stort och ljust med vitmålade väggar. Längs de östra och södra väggarna finns spis, bänkar, skåp och lådor medan resten av rummet täcks av ett väldigt bord med stolar runt om. En fetlagd man i vit mössa står vid en av bänkarna.

VARELSER: Den fetlagde mannen i kockmössan är soldat Tiockman. Han står för husets matlagning. Just nu håller han på att laga (frukost, lunch, middag — välj själv beroende på när spelarna kommer dit).

FYND: Kryddor, torkad mat och en del frystorkade konserver m m.

DOLDA TING: I cryofrysskåpet, till vänster om dörren, har Tiockman gömt lite löjrom som han tänker äta upp på sin födelsedag.

SL: Den frystorkade maten är sedan före Pesten och bevarades länge i stasisbubblor. För att gör den ätlig är det bara att tillsätta vatten, röra runt och vänta. Slutresultatet påminner om babymat, men är gott.

7. TRUPPCHEFENS RUM

ÖVERBLICK: Ett något mörkare rum, med mer dämpat ljus än de övriga. En tjock rök bolmar ut ur rummet. Ni får en hostattack och ögonen börjar rinna.

Efter en stund kan ni urskilja en säng, ett skrivbord med en svart räfflad låda på och några stolar. Mitt i detta stökiga rum står en okammad man med en cigarr i vänstra handen.

VARELSER: Mannen i rummet är truppchefen Jänz.

FYND: Jänz vapen (och se Dolda ting).

DOLDA TING: I den dammiga bokhyllan finns en pärm som på skandiska berättar om Gatans Barns militära struktur, samt en ritning och beskrivning över vaktstugorna och soldaterna vid högkvarteret.

SL: Den svarta lådan på skrivbordet är en snabbtelefon, kopplad till Ubbe. Jänz försöker tala lugnt till rollpersonerna. Han börjar på polska men verkar inte rollpersonerna förstå går han över till en knagglig skandiska. Han vill få dem att tro att han är mycket dålig på skandiska och i stort sett endast kan göra sig hjälpligt förstådd. Hela tiden försöker han komma närmare snabbtelefonen så att han kan larma resten av högkvarteret.

Pärmen som innehåller militära hemligheter kan få mycket stor betydelse. T ex vid en stormning av högkvarteren om rollpersonerna, eller någon annan, återvänder hit.

8. FÖRRÅD

ÖVERBLICK: Ett jättelikt rum. Inredningen är i vitt och metall och rummet är späckat med skåp och hyllor.

FYND: Rummet är fyllt av rep och dylika ting, vapen, ammunition, rustningar, g-skidor (se Appendix), pälsar, skidglasögon, etc.

SL: Vapnen är den typ som soldaterna har (gevär 5,56 mm). Det finns en brant trappa som leder upp till konferensrummet på övervåningen och ner till gången till bunkern, längst in i rummets nordöstra hörn, ordentligt dold bakom några skåp.

9. LIVSMEDELSFÖRRÅD

ÖVERBLICK: Ett rum med lägre temperatur än i resten av huset. Det finns cirka tre kvadratmeter fri golvyta i rummet, resten upptas av ett flertal skåp.

FYND: Matvaror i de olika skåpen, både frystorkade, färska och konserverade.

SL: Detta är herrgårdens skafferi. Du får själv bestämma vad som finns i skåpen om rollpersonerna börjar leta. Skåpdörrarna är inte låsta.

10. KORRIDOR

ÖVERBLICK: Trappan mynnar ut i en meterbred korridor som går genom hela övervåningen. På de ljusblå väggarna hänger stora tavlor vars nu något bleka och gulnade motiv tycks vara kollage av bilder och text, ofta i djärva och klatschiga kombinationer.

SL: Tavlorna är gamla bioaffischer från 2000-talet.

11. BADRUMMET

ÖVERBLICK: Ett fyrkantigt, ljust rum med en stark ljuskälla i taket. Både väggar och golv är klädda med vitt kakel. I norr och söder finns bås längs väggarna. Längs västra väggen är små tvättfat uppsatta, och från en av kranarna hörs ett droppande ljud. Ingen syns till i rummet.

SL: Ett helt händelselöst rum. Båsen är duschar och toaletter. Detta rum används av alla utom Elena och Veronitscha. Se i övrigt beskrivningen av rum 5.

12. SJUKRUM

ÖVERBLICK: Ett kalt och sterilt rum. Det luktar desinfektionmedel i hela rummet, som endast är möblerat med två sängar vid den östra väggen och ett vitt skåp vid den södra. Plötsligt hörs ett svagt brummande och ett gigantiskt vapentorn sänks ned från taket och riktas emot er.

FYND: I skåpet finns tre John Blund, en Bovuzator, vitaminer och antibiotika plus en mängd sprutor, stetoskop och andra sjukvårdsinstrument.

SL: Detta är högkvarterets sjukrum. "Vapentornet" i taket är egentligen en röntgenapparat och stråldosbehandlare.

13. KONFERENSRUMMET

Ett stort vittapetserat rum med dämpad belysning. På den grå mattan står ett väldigt ekbord, belamrat med pennor och papper. Den västra väggen är täckt av bokhyllor; det verkar vara ett litet bibliotek. I sydöstra hörnet finns en egendomlig, stor svart box. En grupp människor sitter runt bordet. Alla vänder sig häpet emot er när ni kommer inklampande. I det nordöstra hörnet finns en trappa nedåt.



VARELSER: Runt bordet sitter följande personer: Papa, Elena, Veronitscha, Kastor och Cedrit. Roboten AR 11 står lutad mot östra väggen. Han är en något demolerad livvaktsrobot.

FYND: Ett elknogjärn finns i en låda i ekbordet. Kastor har på sig en burk Enduran med fem doser. Ytterligare fynd är personernas vapen, samt alla avslöjande dokument som finns i bokhyllan.

DOLDA TING: Bland böckerna i biblioteket finns en tonad liten glasruta. Bakom denna, i ett utrymme om fem dm3 står en 3D-projektor. I bokhyllan finns en del filmer till denna.

SL: Om rollpersonerna har kommit så här långt utan att dra till sig någon uppmärksamhet, kommer ledningsgruppen till en början försöka ta det lugnt, och pratar därför med rollpersonerna för att få dem att avslöja hur många de är. Till slut verkar strid ändå vara oundviklig och i stridens hetta flyr Papa, Elena och AR 11 nerför trappan om det går. De övriga tre stannar kvar och slåss för livet.

Om larmet har gått innan rollpersonerna kommer fram till det här rummet, är dessa tre redan beredda på att fly, och kommer att göra det i samma ögonblick som rollpersonerna trampar in. Var Veronitscha, Kastor och Cedrit befinner sig i ett sådant läge, måste du själv bestämma beroende på var och när larmet går.

Flyktvägen går genom rum 8 och vidare ut genom gången till bunkern. De fortsätter sedan förbi denna och igenom den gång som leder till nordsluttningen. Därifrån åker de tre flyende personerna skidor ner till sin bil.

Alla papper, filmer, böcker, pärmar, mm, som finns här, innehåller tillräckligt mycket information för att man skall kunna identifiera så gott som samtliga medlemmar i Gatans Barn och kunna döma dem för deras verksamhet. Här finns både medlemsförteckningar och kartor, allt är skrivet på skandiska. Tänk på att det tar flera dagar bara att ögna igenom allt material. Spelarna kan dessutom inte bära med sig mer än en bråkdel, materialet är alltför stort.

Den svarta boxen är en "auto-chef", liknande de som finns i äventyren Mos Mosel och Bris Brygga.

14. HUVUDDATORRUM

ÖVERBLICK: Ett litet, mörkt rum helt inrett i svart. Utspritt i rummet finns monitorer, sensorer och högtalare som hela tiden ger ifrån sig surrande och blippande ljud. Mot norra väggen står en stor svart box, späckad med teckenfönster och styrmekanismer.

VARELSER: Huvuddatorn är en CX 7500 Mb, av fabrikat "Computer Welt", numera ur funktion.

DOLDA TING: Ett vapentorn i taket beväpnat med två lasergevär, också det ur funktion.

SL: CX 7500 Mb skötte ursprungligen försvaret av tillflyktsorten. En person som kan Datorprogrammering och har tid, kan försöka få igång maskinen igen. Han har –100 på CL och kan göra ett försök per vecka. Om han får igång datorn kan han plocka ut information om situationen i världen under perioden 2030-2080, men den är antagligen av föga intresse för rollpersonerna.

15. ELENAS RUM

ÖVERBLICK: Ett vinklat och ganska inbjudande rum. På väggarna hänger konstverk och golvet är täckt av en lurvig, mjuk matta. Två stora sängar står mittemot varandra mot den södra väggen. I övrigt finns där ett skrivbord, två garderober och en bokhylla. Rummet är mycket välstädat och ger ett gemytligt intryck.

FYND: En samovar med guldinristningar står i hyllan (värd 300 kr, 2 BEP). Konsten på väggarna är värd sammanlagt 25.000 kr och väger 85 BEP.

SL: Här bor både Elena och Veronitscha. Konstverken i detta rum var tidigare utspridd i högkvarteret, men Elena såg snabbt till att flytta allt till sitt rum. Kulturskatten består till största delen av målningar från 1900- och 2000-talet (bl.a. av Asher Lev), men ett par är skulpturer från Afrika.

16. BADRUM

ÖVERBLICK: Ett litet, rektangulärt rum, helt klätt med vitt kakel. Mot östra väggen står ett halvgenomskinligt bås och på den södra hänger en stor spegel med ett tvättfat nedanför.

VARELSER: En muterad korsspindel, tillhörande släktet hjulspindlar, har smugit sig in hit och sitter nu på den ena väggen. Ett bett ger en veckas illamående och feber.

SL: Spindeln håller sig passiv om spelarna låter den vara ifred.

17. PAPAS SOVRUM

ÖVERBLICK: Ett rektangulärt rum med mörk belysning och inredning. Möblemanget är i gammaldags trä, och något som ser ut som en kristallkrona hänger i taket. Mot bortre väggen står en säng under ett porträtt av Zodenius och längs den norra finns ett skrivbord och en bokhylla. Inte en själ syns till.

FYND: På ett nattduksbord av trä ligger boken "Människans partiska läggning" och i bokhyllan finns en mängd anteckningar om Papas politiska liv, bl a Gatans Barns revolutionsplaner.

DOLDA TING: I ett lönnfack i en av lådorna (–25% på CL för att hitta) som hör till skrivbordet finns 1400 gotländska daler (värda 1750 pyrikronor).

SL: Papa befinner sig i konferensrummet eftersom ett sammanträde just pågår. Anteckningarna är många och komplicerade och det tar minst en halv dag att gå igenom dem, men de är nog som bevismaterial för att den muterade älgen skall avrättas i Norrland.

18. RADIORUMMET

ÖVERBLICK: Ett litet rum med dämpad belysning. Ett öronbedövande brus och människoröster som talar främmande språk strömmar ut ur ett par mörka kuber som sitter ovanför ingången. Mitt i rummet sitter en brunhårig man. På grund av dånet från högtalarna har han inte upptäckt er. Då och då drar han i någon spak och vrider på något reglage på kontrollbordet framför sig. Hela östra väggen är täckt av bildskärmar som visar delar av området.

Plötsligt verkar han känna på sig att någon ser på honom och vänder sig om.

VARELSER: Ubbe — högkvarterets fixare och radioman. Han försöker varken fly eller sätta igång något alarm när han sett rollpersonerna. Han talar bara om att han hoppas att de skonar hans liv om han ger sig utan strid.

FYND: Radioutrustning som är helt ovärderlig — väger dock 120 BEP.

DOLDA TING: Med en enkel handrörelse kan Ubbe se allt som försiggår i rum nr 15.

SL: Tillflyktsortens radiosystem var ursprungligen tillverkat för att kunna kommunicera med större delen av världen. Ubbe har lärt sig hantera det mesta. Det finns fortfarande datastyrda program kvar från 2000-talet lite varstans i Europa. De hör av sig ibland och undrar varför ingen vill tala med dem. Ubbe

vet inte om att de bara är datorer utan brukar glatt svara på deras frågor, inte minst för att få lite annat att göra.

19. KASTORS RUM

ÖVERBLICK: Ett ljust, kalt, rent rum som för tankarna till ett sjukhus. En metallsäng står mot västra väggen och längs den södra finns en metallbänk belamrad med flaskor, burkar och tuber innehållande olika salvor, krämer och vätskor. Allt är ordnat i prydliga rader, det syns att en pedantisk person bor i rummet. Inte en fläck eller ens ett dammkorn finns där.

FYND: 11 doser Bellicin finns på bordet.

DOLDA TING: Kastors läkarlegitimation (från 2000-talet, skriven på norska) ligger i en av lådorna under metallbänken.

SL: Samtliga flaskor, tuber, etc, innehåller kemikalier. Kastor, som bor i det här rummet, är NFM.

20. UBBES RUM

ÖVERBLICK: Ett sjabbigt och ostädat rum, med kläder kringströdda över hela golvet. Ljuset är påfallande sparsamt, så det tar ett tag innan era ögon har vant sig vid det och ni kan se något. Det luktar instängt som om ingen har vädrat på flera år. Sängen som står i sydöstra hörnet är obäddad.

VARELSER: Två spindlar bland kläderna på golvet.

FYND: En radio som Ubbe fann för tre år sedan, och som han har mixtrat med sedan dess. Den ligger i en byrålåda, men är inte funktionsduglig.

DOLDA TING: Se Fynd.

21. GÄSTRUMMET

ÖVERBLICK: Ett kalt, sparsamt möblerat rum öppnar sig framför er. Det är mycket kallare än resten av huset. Lysremsorna i taket skänker ett diffust sken och en plansch föreställande en oerhört hög byggnad finns på västra väggen mellan två sängar. En man i ljust hår och grön arméjacka sitter på en av dessa. Han har en cigarett i munnen och vänder sig slött mot er när ni kommer in. Den här personen känner ni.

VARELSER: Mintel. Han anlände hit för bara några timmar sedan och känner sig fortfarande frusen efter den strapatsrika resan.

FYND: I arméjackan finns en laserpistol med tre magasin.

SL: Låt spelarna gissa vem som sitter i sängen. Beskriv bara hans utseende, tala inte om namnet. Cedrit och Mintel bor här för tillfället. Cedrit är just nu med om sammanträdet, men Mintel har inte tillräckligt hög ställning i organisationen för att få vara med där.

När Mintel känner igen spelarna får han en chock. Han är säker på att de har dött i Alsachals Hus och har absolut inte väntat sig att få se dem igen. I det längsta försöker han ljuga ihop en historia, t ex att det var polisen som mördade Jån. Vem vet? Han kanske lyckas. Han kan också bli desperat och anfalla spelarna, eller erkänna alltihop.

Cigaretterna kan vara bra att ta med sig. De kan användas som mutor i olika sammanhang, likaså tändaren.

BUNKERN

Den två meter breda gång som leder till bunkern är ca 500 meter lång. I bunkern finns förråd med förnödenheter som räcker till 20 personer i ett års tid. Skulle invånarna ändå tvingas fly finns det en nödutgång som leder ut till nordsluttningen. Därifrån tar man sig sedan med skidor eller till fots ner från fjället.

Allt är i vit betong. I taket finns lysremsor och det blir aldrig varmare än 18°C eftersom det ligger inuti ett berg. Luftkonditioneringen ger dock ständigt frisk luft. Bunkern får även den sin energi från kraftverket.

Rum 3 har Elena låtit bygga om till en cell, där man just nu förvarar Zodenius, Bjurensköld och Tyr.

1. ALLRUMMET

ÖVERBLICK: Ett stort rum som innehåller mängder av packlårar och paket. Allt ligger mycket ordentligt staplat, utom i ett skåp där en del saker är hafsigt utrivna. Ni kan se en del långa föremål skymta där inne.

Ingen levande varelse syns till i rummet. Utgångar i form av dörrar finns i norr och sydost, varav den norra dörren är vidöppen. Ett svagt muller hörs i lokalen.

FYND: Paketen, boxarna och lårarna innehåller först och främst alla vardagliga överlevnadsvaror i stora mängder, men där finns också rep, lyktor, medicin, vapen, rustningar, och högteknologiska föremål såsom radioutrustning, laserpistoler, granater, samt en del guld och mycket annat.

DOLDA TING: De avlånga föremålen i skåpet är ett tiotal par starskidor (se Appendix) med stavar.

SL: Om rollpersonerna är Elena, Papa och AR 11 i hälarna kan de se de tre figurerna skynda bort i gången som leder mot friheten på nordsluttningen. De bär varsitt par starskidor.

Föremålen som finns i lårarna tar ca en halvtimme att gå igenom och du får själv bestämma vad de innehåller. Ha som riktmärke att två familjer skall kunna klara sig minst ett år på det som finns i dem. Till din hjälp har du utrustningslistorna i *Mutant 2*.

2. SOVKAMMARE/ DAGRUM

ÖVERBLICK: Ett något mindre rum än det förra, men ändå mycket stort. I taket sitter lysremsor som ger ett mycket behagligt ljus, och mitt på golvet ligger en blå matta. På mattan står en soffgrupp och längs väggarna är utfällbara sängar uppsatta. Mitt på norra väggen finns en dörr, och på den västra två stycken. Mitt emellan dörrarna hänger en fana föreställande en kungsörn med ljungeldar i klorna. Rummet är tomt.

FYND: Fanan, värd ca 10 kr.

DOLDA TING: Den norra dörren är reglad så att den endast kan öppnas från detta rum. Om spelarna slår under INT med 1T20 kan de se att själva låsets utformning vittnar om att det är ditsatt någon gång efter Pesten.

SL: Detta rum skulle ha använts som dagrum på dagarna och sovplats på nätterna. I rummet finns bäddar för 14 personer.

3. MATPLATS

ÖVERBLICK: Ett avlångt rum med dämpad belysning. En ohygglig stank av avföring och svett slår emot er. Ni ryggar tillbaka, men stannar kvar i dörröppningen. Där inne kan ni se ett avlångt mörkbrunt träbord med bänkar på var sida. Längst mot väster finns en hylla proppad med föremål, och i nordöstra hörnet står en svart kub. Tre bleka och smutsiga varelser sitter helt tysta och stirrar på er.

VARELSER: Bjurensköld, Zodenius och Tyr Sverd. De är mycket misstänksamma mot rollpersonerna, då de tror att de tillhör Gatans Barn och har kommit för att återuppta förhören, eller kanske arkebusera dem.

FYND: Hyllan innehåller spel, måleriprylar, garnnystan, strumpstickor och andra saker att fördriva tiden med. Den svarta lådan är en auto-chef.

SL: De tre fångarna är vid liv — men inte mycket mer. De är mycket svaga efter den långa vistelsen i "kökscellen". De har överlevt



tack vare auto-chefen som har försett dem med mat och dryck. Spelen har hjälpt dem att fördriva tiden, men sina naturbehov har de tvingats uträtta i ett hörn av rummet, därav stanken.

Först och främst måste spelarna få dem att förstå att de är vänner. Lyckas det inte får de väl hota dem för att få dem med sig. Med en kraftansträngning och lite extra mat kan fångarna klara skidfärden ner från berget, men det blir inte lätt. De har FV 4-8 i Skidåkning. Tänk på att vakter kan komma springande från högkvarteret när som helst.

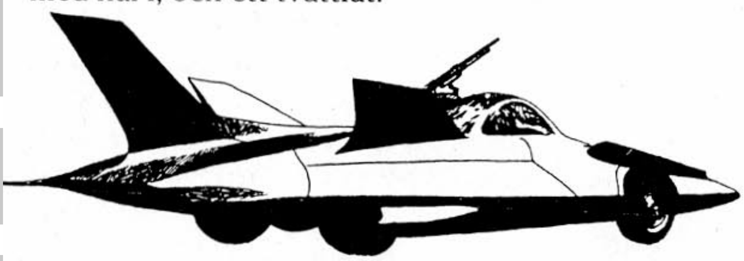
4. BADRUM/TVÄTTSTUGA

ÖVERBLICK: Ett ljust rum klätt med vitt kakel och spegelglas. I utrymmet finns två halvgenomskinliga glasbås, ett par tvättfat, några små skåp och två stora vita kuber med små runda fönster framtill.

SL: De vita kuberna är en tvättmaskin och en centrifug. Glasbåsen innehåller duschar.

5. WC

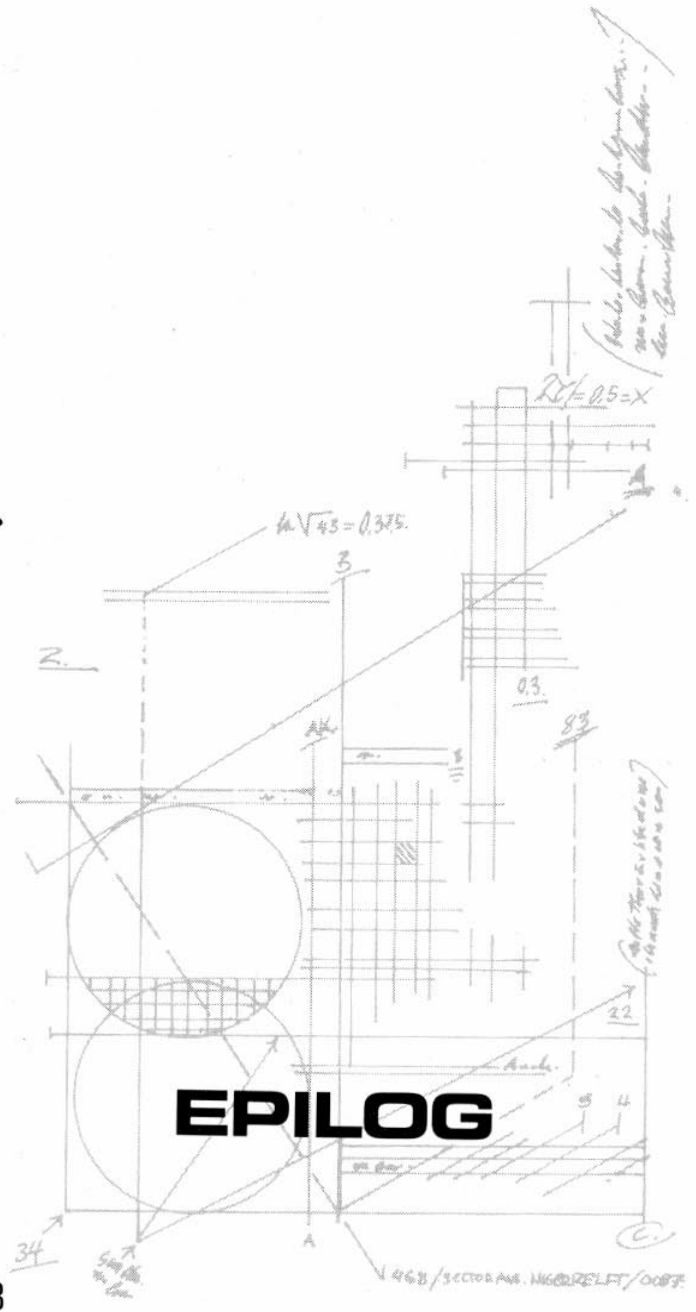
ÖVERBLICK: Ett litet vitt rum med en rosa matta på golvet. En svag blomdoft fyller rummet som i övrigt innehåller en porslinsstol med hål i, och ett tvättfat.



NORDSLUTTNINGEN

Elena, Papa och AR 11 ger sig i störtlopp utför bergets branta nordsluttning. Det är cirka tre kilometer till den plats där de har parkerat sin bil, Svarta fågeln. Huruvida spelarna över huvud taget har en chans att hinna ikapp dem beror på hur långt försprång trion fick i samband med spelarnas stormning av högkvarteret. I vilket fall som helst måste varje person som åker ner för backen lyckas med tre färdighetsslag i Skidåkning för att stå på benen hela vägen. Han får +10 på CL om han använder starskidor.

Om Elena, Papa och AR 11 undkommer spelarna i skidbacken är det inte säkert att de gör det på de hala vägarna. Deras bil är inte byggd för det usla väglag som råder och en olycka inträffar så lätt...



EPILOG

Vad kan ha hänt nu? Här i slutet av äventyret kan mycket ha gått i stöpet. Sprang rollpersonerna rakt igenom bunkern utan att ha befriat de tre fångarna, bara för att hinna upp Elena, Papa och AR 11? Kom de ifatt dem i backen? Om rollpersonerna inte befriade fångarna, kommer de tillbaka för att leta efter dem? Kommer de i så fall tillbaka ensamma eller har de hämtat Norrlands militär? Har de övriga i Gatans Barn flytt med fångarna när rollpersonerna kommer tillbaka? Eller blir det en strid?

Dessa frågor kan bara du, käre SL, besvara. Kanske inträffar något av alternativen ovan, kanske händer något annat som du förutsett, eller så kommer de påhittiga spelarna med en lösning som du själv aldrig hade tänkt dig.

LEVER BJURENSKÖLD?

NEJ

Om rollpersonerna direkt eller indirekt har vållat Bjurenskölds död, blir de inte särskilt populära hos Pyrisamfundets regering (under förutsättning att denna får reda på vad som har hänt). Tänk på att både Stefan Vang och rollpersonerna agerade mot regeringens önskemål.

Om Bjurensköld dog och vittnen överlevde, kan dessa, istället för att rapportera det skedda till Pyris regering, använda sina kunskaper för att idka utpressning mot rollpersonerna. De är ju hårdföra äventyrare och en god resurs i vissa situationer. Ett sådant handlingssätt vore typiskt för en terrororganisation av Gatans Barns typ och det kan leda till många intressanta och spännande framtida äventyr.

Kanske underrättelsetjänsten vill ha tag på rollpersonerna för att få reda på vad som har hänt. Då kommer de att jagas av agenter som kan gå så långt att de kidnappar rollpersonerna för att kunna förhöra dem.

Allt detta kan göra att de stackars rollpersonerna kanske måste sova med pistolen under huvudkudden under resten sina liv, med fruktan som ständig följeslagare. Det är inte lätt att vara äventyrare.

JA

När rollpersonerna kommer tillbaka till Hindenburg med Bjurensköld, och kanske även med Zodenius och Tyr Sverd, med eller utan fångar från Gatans Barn, kan de också lämna ovärderlig information om terrororganisationen och de kan rentvå Stefan Vang.

Beroende på hur bra rollpersonerna lyckats kan de få belöning av Pyrisamfundets underrättelsetjänst. Bjurensköld är värd 15.000 kronor. Beroende på hur innehållsrik information de kan lämna kan rollpersonerna få mellan 1.000 och 15.000 kronor för denna. Om de även har med sig Zodenius, ger detta mellan 5.000 och 7.000 kronor. Även Nidaros regering kan på olika sätt visa sin tacksamhet om de har räddat Tyr Sverd.

Men saker och ting behöver inte vara fullt så ljusa som de verkar. Bjurensköld befriades av frilansare som arbetade mot regeringens policy. Viktiga makthavare, t.ex. vid utrikesministeriet och vid underrättelsetjänsten kanske tycker mycket illa om rollpersonerna för vad de har gjort, trots den lyckliga utgången på händelseförloppet; det rör sig om tjänstemän som har tappat ansiktet eller blivit avundsjuka. Sådant kan de kanske ge igen för, någon annan gång, någon annanstans. Vem vet, utom SL...

HÄMNDEN ÄR LJUV

Om ledningen för Gatans Barn överlevde attacken och lyckades fly eller om rollpersonerna drevs på flykten från högkvarteret, kommer organisationen att fortleva. Den har celler runt om i Skandinavien. I detta läge kanske organisationen vill hämnas på rollpersonerna; en alldeles utmärkt grogrund för fler äventyr.

LIVET GÅR VIDARE

Här slutar *Brännpunkt Hindenburg*. Om rollpersonerna överlevt och lyckats till fullo med sitt uppdrag måste de vara mycket skickliga, men de måste också ha välsignats med en stor portion tur.

Men oavsett hur det har gått för dem kan du låta de händelser som inträffade under äventyret fortsätta. Ett jordskred startar med att några enstaka stenar faller och drar med sig allt fler på sin bana, oförmögna att stoppa den process som har startats. Du kan utnyttja detta tänkesätt för att låta dina spelares framtida öden påverkas av deras tidigare handlingar.

Detta Appendix består av tre delar: Högteknologiska föremål, Växter & djur och Äventyrets SLP.

HÖGTEKNOLOGISKA FÖREMÅL

E-KODKNÄCKARE.

Den elektriska kodknäckaren hade sin storhetstid innan smartkortet kom. E-Kodknäckaren är en liten dator, på ca 5x10x2 cm, som väger ca ett halvt hekto. Den arbetar med hjälp av induktionsströmmar och "läser av" låsets eller spärrens koder. Det brukar ta 2T10 minuter, men kan ta längre tid om låset är särskilt avancerat. Tillvägagångssättet är att man sätter fast E-Kodknäckaren med magnetändan mot låset. Sedan lyser en röd lysdiod tills det är färdigt, då en grön tänds.

E-Kodknäckaren var givetvis illegal och under 2030-talet var innehav av en sådan till och med belagt med dödsstraff i många länder.

ENERGISTAKET

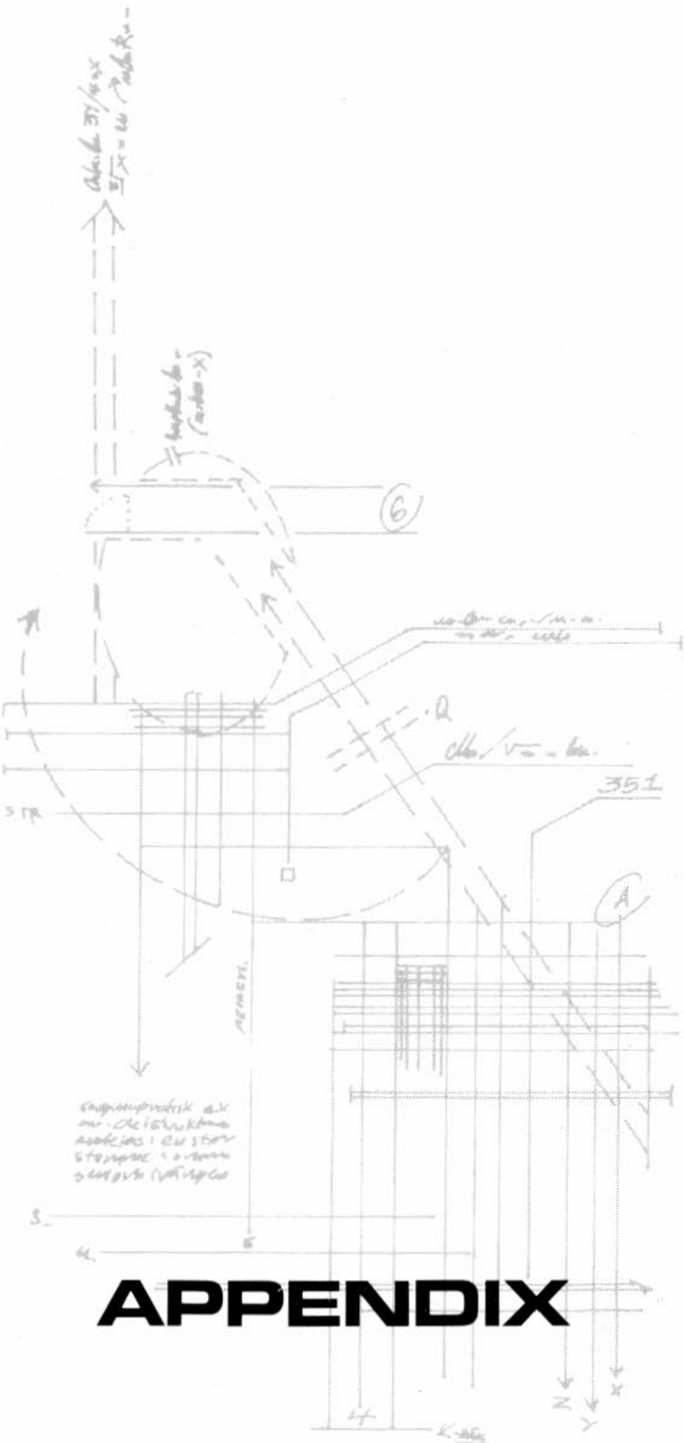
Detta är ett sofistikerat elstängsel som avlevererar elchocker till varelser som försöker ta sig igenom det. Elstöten har samma effekt som en neuropiska.

KEMIPISTOL

Kemipistolen sänder iväg ett moln av kemikalier, ungefär på samma sätt som en sprejburk, fast med mycket större kraft. Vapnet har en grundräckvidd och maximal räckvidd på två meter. GC är 40% och färdigheten Kemipistol hör till U2 Högteknologiska projektilvapen. Eftersom vapnet alltid används på mycket kort avstånd och strålen har både god spridning och syns behöver inte skytten slå för vilket träffområde han träffar utan kan välja detta själv.

Pistolen kan laddas med olika kemikaliepatroner, vilka står uppräknade nedan. Varje patron innehåller tio laddningar.

Frätande: Om den träffar hud/naturligt skydd vållar den en poäng skada per sg under 1T6+1 sg. Vid träff i ansiktet måste målet slå ett SMI-kast för vardera ögat. Ett misslyckande innebär att ögat är sönderfrätt och per-



APPENDIX

manent förstört. Om strålen träffar en rustningsdel fräter den bort en absorptionspoäng per sg under 1T6+1 sg.

Sövande, giftig, tårgas: Sprejen fungerar som gasen från gaspistol, se gastabellen sid MR 54.

LOKALISATOR

Föremålet ser ut som ett digitalur och man bär den runt handleden. Lokalisatorn visar fortlöpande bärarens exakta position, på metern när. Den har två inställningar:

- Den ena visar bärarens nuvarande longitud och latitud.
- Om man använder den andra inställningen kan man ställa in lokalisatorn på en viss latitud och longitud. Då visar lokalisatorn en pil som ständigt pekar mot den positionen och det nuvarande avståndet dit i meter.

Lokalisatorn drivs av solljus och förbrukar inte några nämnvärda energimängder.

STARSKIDOR

Detta är slalomskidor av högsta kvalitet med sofistikerade bindningar och de gör utförsåkning lättare. Man får +10 på CL för färdigheten Skidåkning när man använder starskidor.

VÄXTER OCH DJUR

KÖTTÄTANDE BLOMSTERÄNG

Det finns en mängd olika arter köttätande blomsterängar och de lever i de mest skilda klimat. Här följer en beskrivning över en typisk sådan.

Den köttätande blomsterängen börjar med en ensam blomma som växer upp i en glänta eller på en åker. Den är oftast vacker och doftar mycket gott. På ett par år har all annan växtlighet dött omkring den av näringsbrist, eftersom att den lilla blomman parasiterar på grannarna. Därefter sprider den sig tills ett ca 100 m^2 stort område är täckt av dem.

Blommorna är lika vackra men börjar efter något år att utveckla små puppor på bladens undersidor. När någon varelse passerar över den till synes ofarliga blomsterängen, släpper alla blommorna ut ett sömn- eller giftpulver ur pupporna. Styrkan varierar från 3 till 25. Om offret faller och ingen kan komma och hjälpa det därifrån inom ungefär 1T6 timmar (varierar beroende på giftets styrka), så växer tentakler från blommorna in i offret. Med dessa suger de ut all näring och energi ur detta. Enda sättet att förgöra en köttätande blomsteräng är att bränna ned den.

VATTENIGLAR

Dessa djur tillhör familjen trädiglar. Skillnaden är att dessa lever i fuktiga omgivningar, är svagt ljusblå och anfaller i grupper om 1T6 djur.

Beskrivningen finns i Mutants grundregelbok.

ROVAYA

Denna rovfisk härstammar från våra dagars pirayor. Rovayorna är något större och har fler fenor, men lever i stim om färre djur än sina förfäder.

Det finns en blå och en gråsvart variant. Den blå lever i renare och mildare klimat medan den svarta trivs bättre i "smutsigare" vatten.

GRUNDEGENSKAPER

STO	1T2	Förflyttning	S7
INT	1	Skydd	0
SMI	3T6	Antal	1T4 x 10
MST	1		

Färdigheter: Inga

Attacker: Varje sg gör rovayorna gör 1 poäng i skada per 5 djur. Skadorna dras från Totala KP. Rustningar skyddar på normalt sätt. Läderrustningar brukar bli söndertrasade av en rovayaattack.

SILVERORMAR

Dessa små bukkrälare avviker inte mycket från våra dagars kopparödlor. De är helt silvriga, ca två decimeter långa och totalt ofarliga, men när de kommer i hopar om tusentals djur kan de nog sätta sig i respekt hos de okunniga spelarna.

GRÖNINGAR

Dessa djur skapades ursprungligen i laboratorier för biologisk krigsföring. Man tog fästingar och började manipulera dem; mening-

en var att få fram en art som skulle klara sig i de flesta situationer, överleva det mesta, och sprida sjukdomar.

Den nya art som forskarna fick fram, visade sig uppfylla alla de krav de ställt på den, och den användes under en del av krigen mellan enklaverna — dock uteblev den stora framgång man hoppats nå med hjälp av den och snart förkastades djuren.

Kvalster DB 3-5, som är den vetenskapliga beteckningen, började nu dö ut och försvinna från de platser där den planterats in, men genom en mutation fick arten plötsligt en chans att leva vidare. Färgen förändrades från grå till grön, de fick förmåga att föröka sig, fick svårare att sprida farsoter och började samla ihop sig i väldiga kolonier.

Gröningarna i Mutant ser ut ungefär som våra fästingar — fast gröna — och de livnär sig, liksom fästingarna, på att suga blod. De lever på undanskymda platser i väldiga kolonier. Ca 10% är bärare av något virus som kan smitta människor.

Gröningen måste hamna på bar hud för att kunna bita sig fast; om den hamnar på en rustning eller på kläder, faller den av och hamnar på marken. När en gröning sätter sig fast på en varelse märks den inte om man inte verkligen letar efter den. Den sitter kvar i 1T3+2 dagar och släpper sedan taget, utan att ha vållat någon skada. Faran ligger i de sjukdomar gröningarna sprider.

Slå 1T100 för varje gröning som satt sig fast i huden

GRÖNINGSSMITTA

1T100	Följd
1-2	Personen infekteras av en mycket farlig sjukdom (SLs val) som bryter ut inom 1T4+1 dygn.
3-4	Personen får svåra skador (se särskild tabell).
5-10	Personen får en lindrig sjukdom, liknande förkylning och har snuva och feber i 1T4 dygn. Under denna tid minskas INT, SMI, STY och ITF med 4.
11-00	Inget händer

TABELL FÖR SVÅRA SKADOR

Om resultatet blev svåra skador, slå 1T3 för konsekvenserna.

1T3	Konsekvens
1	**Blindhet** (permanent).
2	**Hjärnskador**. Ett virus som sätter sig på hjärnan. Minska INT permanent med 1T10. Om INT blir 0-2 blir personen sinnessjuk.
3	**Spasmer**. Personens SMI reduceras permanent med 1T6.

ÄVENTYRETS SLP

ALLMÄNT I UME

JÅN ERKVÄLL

STY	12	SMI	12	MST	10
INT	8	STO	12	ITF	9
PER	11	FYS	14	UTB	5
SB	—	KP	26	Förfl.	4 m/sg
H-v	5	MH-v	5		

Klass: IMM
Ålder: 34
Färdigheter: Primitiv pistol 14, Dolk 12, Tala skandiska D, Läsa/skriva skandiska D, Räkna C, Första hjälpen 12, Klättra 11, Hoppa 11, Smyga 10, Gömma sig 9, Skidåkning 8, Finna dolda ting 12, Lyssna 14, Upptäcka fara 6, Rida 9, Undre världen 8, Geografi 10, Historia 9.

Vapen: Flintlåspistol 10 mm, dolk
Rustning: Ingen
Personlighet: Jån var ursprungligen en pyrisk soldat. Eftersom han är patriotisk och tämligen duglig fick underrättelsetjänsten upp ögonen för honom och erbjöd honom ett jobb. Jån hade alltid drömt om ära och stordåd så han blev hemlig agent. Tyvärr visade sig agentens vardag vara tristare än Jån anat, men han jobbar vidare för kejsare och fosterland och drömmer om det stora lyftet som gör honom till hjälte. Tyvärr blir hans omdöme då och då förblindat av ärelystnaden.

MINTEL RENVALD

STY	12	SMI	14	MST	15
INT	18	STO	13	ITF	12
PER	17	FYS	11	UTB	3
SB	—	KP	24	Förfl.	4 m/sg
H-v	4	MH-v	4		

Klass: FMM
Ålder: 31
Mutationer: Flerdubbla kroppsdelar, Immunitet mot sjukdomar, Infrasyn, Underligt utseende.
Färdigheter: Pistol 13, Dolk 10, Tala skandiska D, Läsa/skriva skandiska C, Räkna C, Första hjälpen 10, Klättra 12, Hoppa 12, Smyga 10, Gömma sig 10, Skidåkning 10, Finna dolda ting 14, Lyssna 14, Upptäcka fara 15, Bluff 19, Övertala 18, Undre världen 17.
Vapen: Pistol 7,65 mm, dolk
Rustning: Ingen
Personlighet: Mintel var ursprungligen en pyrisk sluminvånare och småbrottsling. Han kom i unga år i kontakt med Gatans Barn och började sympatisera med deras budskap.

I samband med diverse brott åkte han fast och underrättelsetjänsten ställde honom inför ett enkelt val: avrättning eller samarbete. De insåg nämligen inte att Mintel tillhörde terrorgruppen; han hade gripits för sin "fritidsverksamhets" skull.

Givetvis valde Mintel samarbetets väg och blev tjallare. Han fick det lite väl hett om öronen för några år sedan och underrättelsetjänsten hjälpte honom då till ett nytt liv i Ume. Här försörjer han sig på diversearbeten.

INSPEKTÖR PETROS

STY	9	SMI	10	MST	18
INT	17	STO	11	ITF	18
PER	8	FYS	12	UTB	6
SB	—	KP	23	Förfl.	3,5 m/sg
H-v	5	MH-v	3		

Klass: IMM
Ålder: 40
Färdigheter: Primitiv pistol 10, Värja 10, Tala skandiska E, Läsa/skriva skandiska E, Räkna D, Första hjälpen 12, Skidåkning 10, Finna dolda ting 17, Lyssna 16, Upptäcka fara 18, Bluff 18, Övertala 18, Rida 12, Undre världen 19, Administration 17, Geografi 10, Historia 13.
Vapen: Flintlåspistol 10 mm, värja
Rustning: Ingen
Personlighet: Detta är en sur och vresig polis som inte tror något gott om sina medvarelser. Om rollpersonerna har gjort något olagligt vill han gärna få fast dem.

ATTENTATSMÄN I UME

René Hurwing, agent för Gatans Barn, har hyrt fyra busar från slummen för att eliminera rollpersonerna. Om du anser att busarna är för svaga eller för starka för att kunna slåss mot rollpersonerna så ska du modifiera dem på det sätt du tycker passar. Du kan t.ex. ge dem bättre eller sämre vapen och rustningar.

RENÉ HURWING

STY	9	SMI	11	MST	11
INT	18	STO	8	ITF	11
PER	12	FYS	11	UTB	5
SB	—	KP	19	Förfl.	3,5 m/sg
H-v	5	MH-v	5		

Klass: IMM
Ålder: 33
Färdigheter: Hoppa 9, Klättra 14, Lyssna 12, Första hjälpen 10, Gömma sig 18, Smyga 12, Dolk 15, Kortsvärd 15, Pistol 15, Undre världen 17, Upptäcka fara 16 Övertala 17.
Vapen: Kortsvärd, pistol .45.
Rustning: Öppen hjälm, skottsäker väst, härdat läder på armar och ben.
Personlighet: René är Ume-bo och en underhuggare inom organisationen. Han lyder under Cedrit som har givit honom detta uppdrag.

René är en besviken arbetare som vill omstörta samhället med dunder och brak och det är därför han är med i Gatans Barn.

MÖRR GRITZ

STY	13	SMI	9	MST	4
INT	15	STO	12	ITF	12
PER	12	FYS	11	UTB	4
SB	—	KP	33	Förfl.	3 m/sg
H-v	5	MH-v	7		

Klass: IMM
Ålder: 35
Färdigheter: Hoppa 9, Klättra 14, Lyssna 12, Första hjälpen 10, Gömma sig 18, Smyga 12, Knytnäve 12, Spark 12, Dolk 13, Stridsklubba 13, Primitv pistol 14, Undre världen 10, Upptäcka fara 11.
Vapen: Stridsklubba, dolk, flintlåspistol (15 mm).
Rustning: Härdat läder på kroppen, öppen hjälm på huvudet.

LERTZ PRETZON

STY	19	SMI	12	MST	5
INT	8	STO	7	ITF	6
PER	4	FYS	11	UTB	1
SB	—	KP	18	Förfl.	3,5 m/sg
H-v	5	MH-v	6		

Klass: FMD (räv)
Ålder: 19
Mutationer: Eldkastare, Regenerera
Färdigheter: Hoppa 9, Klättra 14, Lyssna 12, Första hjälpen 10, Gömma sig 18, Smyga 12, Knytnäve 12, Spark 12, Dolk 13, Nunchako 14, Undre världen 10, Upptäcka fara 11.
Vapen: Nunchako, dolk
Rustning: Härdat läder på hela kroppen.

WEIMAR LIND

STY	16	SMI	17	MST	10
INT	12	STO	11	ITF	10
PER	6	FYS	13	UTB	2
SB	1T4	KP	24	Förfl.	3 m/sg
H-v	3	MH-v	5		

Klass: IMM
Ålder: 24
Färdigheter: Hoppa 9, Klättra 14, Lyssna 12, Första hjälpen 10, Gömma sig 18, Smyga 12, Knytnäve 12, Spark 12, Dolk 13, Undre världen 10, Upptäcka fara 11.
Vapen: Dolk
Rustning: Härdat läder på hela kroppen

KLAS PITERS

STY	7	SMI	18	MST	13
INT	11	STO	10	ITF	12
PER	12	FYS	10	UTB	2
SB	—	KP	20	Förfl.	4 m/sg
H-v	3	MH-v	4		

Klass: IMM
Ålder: 28
Färdigheter: Hoppa 9, Klättra 14, Lyssna 12, Första hjälpen 10, Gömma sig 18, Smyga 12, Knytnäve 12, Spark 12, Kortsvärd 13, Primitiv pistol 15, Undre världen 10, Upptäcka fara 11.
Vapen: Kortsvärd, flintlåspistol (20 mm)
Rustning: Härdat läder på hela kroppen

ALSACHELS HUS

VAKT

STY	13	SMI	13	MST	10
INT	8	STO	13	ITF	12
PER	9	FYS	13	UTB	3
SB	1T4	KP	26	Förfl.	4 m/sg
H-v	4	MH-v	5		

Klass: IMM
Färdigheter: Hillebard 15, Primitiv pistol 15, Kortsvärd 15, Upptäcka fara 15, Lyssna 15, Finna dolda ting 15, Grottöverlevnad 15.
Vapen: Hillebard, kortsvärd, flintlåspistol (15 mm)
Rustning: Härdat läder på hela kroppen.

MUNK ELLER PRÄST

STY	8	SMI	14	MST	17
INT	14	STO	10	ITF	14
PER	10	FYS	12	UTB	4
SB	—	KP	22	Förfl.	4 m/sg
H-v	4	MH-v	3		

Klass: IMM
Färdigheter: Närstrid/stridskonst 20, Upptäcka fara 15, Lyssna 15, Finna dolda ting 15, Grottöverlevnad 15.
Vapen: Inga
Rustning: Ingen

PIIRO

Kultledaren är död och därför anges inga speldata för honom. Han var en unik psi-mutant och besatte mutationen Dödsblick. Om Piiro såg på en levande varelse och övervann dess PSY med sin egen på Motståndstabellen, dog den varelsen omedelbart.

Denna mutation hade följdverkningen att Piiro var spritt språngande galen; inget människas psyke kan uthärda de påfrestningar som en sådan makt över liv och död medför. Piiro led bland annat av långt gånget storhetsvansinne och ansåg sig snarare vara en gud än en muterad människa.

Han styrde sin kult med fast hand och tolererade ingen opposition mot sitt ledarskap. Hans följeslagare fruktade honom och det är därför de inte har vågat störa honom i hans rum. Men Piiro var också en garant för kultens överlevnad; genom sin mäktiga kraft kunde han avvärja angrepp från giriga och samvetslösa varelser, som t.ex. äventyrare. Därför respekterades Piiro också av sina underlydande.

KANINHÅLAN

JARL KANIN

STY	11	SMI	19	MST	15
INT	13	STO	7	ITF	9
PER	10	FYS	11	UTB	3
SB	—	KP	18	Förfl.	4,5 m/sg
H-v	3	MH-v	4		

Klass: FMD (kanin)
Ålder: 25
Färdigheter: Upptäcka fara 15, Lyssna 18, Smyga 17, Hagelgevär 12.
Vapen: Hagelgevär
Rustning: Härdat läder över hela kroppen.
Personlighet: Jarl Kanins högsta prioritet när han möter rollpersonerna är att skydda sin familj. Detta behöver inte innebära att han slåss till sista blodsdroppen, utan kanske att han försöker övertala eller t.o.m. muta rollpersonerna för att de ska lämna familjen ifred. Jarl är inte dum, utan kommer att agera försiktigt.

GLÖBAR KANIN

STY	9	SMI	17	MST	10
INT	8	STO	9	ITF	11
PER	8	FYS	12	UTB	2
SB	—	KP	21	Förfl.	4,5 m/sg
H-v	3	MH-v	5		

Klass: FMD
Ålder: 21
Färdigheter: Upptäcka fara 14, Lyssna 18, Smyga 18, Dolk 12.
Vapen: Dolk
Rustning: Härdat läder över hela kroppen.
Personlighet: Se Jarl Kanin.

GATANS BARNS HÖGKVARTER

VERONITSCHA PALITSKI

STY	10	SMI	11	MST	14
INT	15	STO	16	ITF	11
PER	13	FYS	8	UTB	3
SB	1T4	KP	24	Förfl.	4 m/sg
H-v	5	MH-v	4		

Klass: IMM
Ålder: 34
Färdigheter: Pistol 7, Tala polska C, Läsa/skriva polska C, Tala skandiska C, Läsa/skriva skandiska B, Räkna C, Första hjälpen 12, Klättra 12, Hoppa 12, Smyga 12, Gömma sig 12, Skidåkning 5, Finna dolda ting 14, Lyssna 14, Upptäcka fara 14, Bluff 17, Övertala 16, Rida 14, Undre världen 8.
Vapen: 9 mm pistol med två magasin
Rustning: Ingen
Personlighet: Veronitscha är en lojal anhängare till Elena och har på detta sätt gjort karriär inom Gatans Barn. Veronitscha härstammar ur Polens förtryckta bondeklass och sympatiserar med Zodenius läror för att störta det feodala system, vars värsta sidor har drabbat både henne och hennes familj.

När Veronitscha var ett litet barn blev familjen utkastad från sin gård, då adelsmannen vars jord familjen brukade, skulle bygga en jaktstuga där. Istället tvingades familjen söka sig till Nowa Warszawas slum för att överleva.

ELENA KRAKOWIZ

STY	11	SMI	17	MST	9
INT	16	STO	10	ITF	15
PER	10	FYS	11	UTB	5
SB	—	KP	21	Förfl.	4 m/sg
H-v	3	MH-v	5		

Klass: IMM
Ålder: 27
Färdigheter: Skidåkning 8, Historia 14, Muta 17, Övertala 19, Administration 19, Laservapen 6, Dolk 16, Tala polska E, Läsa/skriva polska E, Tala skandiska E, Läsa/skriva skandiska E, Räkna D, Första hjälpen 12, Klättra 13, Hoppa 9, Smyga 12, Gömma sig 13, Skidåkning 14, Finna dolda ting 13, Lyssna 13, Upptäcka fara 17, Bluff 17, Rida 13, Undre världen 17, Administration 14, Geografi 12, Historia 12.
Vapen: Laserpistol, dolk
Rustning: Ingen
Personlighet: Elena, en mörkhårig kvinna med rötter från Polens akademiska värld, vände sig vid unga år mot det system som upprätthöll den gamla, feodala ordningen i landet. I Zodenius läror fann hon grunderna för ett "nytt och rättvisare" Polen, och hon engagerade sig omedelbart i kampen.

Genom effektivitet, total hängivenhet och obehaglig brutalitet har hon intrigerat sig upp till Gatans Barns ledning.

PARPETER OXLY

STY	16	SMI	8	MST	11
INT	15	STO	13	ITF	15
PER	18	FYS	6	UTB	6
SB	1T4	KP	19	Förfl.	3 m/sg
H-v	6	MH-v	5		

Klass: FMD (älg)
Ålder: 42
Mutationer: Sugfötter, Eldkastare
Färdigheter: Pistol 10, Skidåkning 11, Administration 19, Etikett 18, Tala skandiska E, Läsa/skriva skandiska E, Räkna E, Första hjälpen 8, Klättra 5, Hoppa 5, Smyga 5, Gömma sig 5, Skidåkning 12, Finna dolda ting 10, Lyssna 9, Upptäcka fara 14, Bluff 19, Övertala 19, Rida 14, Undre världen 14, Geografi 14, Historia 17.
Vapen: Revolver .357 magnum, 18 patroner
Rustning: Ingen
Personlighet: Parpeter Oxly kombinerar flera egenskaper som gör honom till en farlig motståndare. Han är intelligent, målmedveten, karismatisk, effektiv och skoningslös. Papa tror fullt och fast på att man måste rasera det gamla samhället med våld för att sedan bygga ett "nytt och bättre", givetvis med honom själv som ledare.

KASTOR KARÉN

STY	11	SMI	11	MST	14
INT	15	STO	16	ITF	7
PER	13	FYS	13	UTB	9
SB	1T4	KP	29	Förfl.	3 m/sg
H-v	5	MH-v	4		

Klass: NFM
Ålder: 43
Färdigheter: Pistol 11, Tala svenska E, Läsa/skriva svenska E, Tala interlingua E, Läsa/skriva interlingua E, Tala skandiska D, Läsa/skriva skandiska D, Räkna E, Första hjälpen 6, Klättra 6, Hoppa 6, Smyga 6, Gömma sig 6, Skidåkning 9, Finna dolda ting 12, Lyssna 10, Upptäcka fara 9, Bluff 9, Övertala 10, Administration 11, Geografi 13, Historia 13, Medicin 18, Datorprogrammering 17.
Vapen: Pistol 9 mm
Rustning: Ingen
Personlighet: Kastor Karén var en politisk aktivist i Skandinavien under 2030-talet. Han tillförde en extrem vänstergrupp. Han greps dock av den ryska polisen och placerades i stasis.

Han klarade detta utan skador och när stasisfältet upplöstes år 95 PT började han skapa sig en ny framtid i den märkliga värld som uppstått. Han sympatiserar med Gatans Barn eftersom de kämpar för ungefär samma mål som Kastor gjorde för 500 år sedan.

CEDRIT ALMENKIR

STY	12	SMI	15	MST	17
INT	10	STO	12	ITF	6
PER	8	FYS	14	UTB	4
SB	—	KP	26	Förfl.	4 m/sg
H-v	4	MH-v	3		

Klass: IMM
Ålder: 26
Färdigheter: Gausspistol 12, Slagsmål 15, Tala skandiska E, Läsa/skriva skandiska D, Räkna D, Första hjälpen 12, Klättra 9, Hoppa 9, Smyga 9, Gömma sig 9, Skidåkning 12, Finna dolda ting 11, Lyssna 11, Upptäcka fara 11, Bluff 17, Övertala 17, Rida 10, Undre världen 17, Skugga 19, Geografi 10, Historia 10.
Vapen: Gausspistol 1 mm
Rustning: Ingen
Personlighet: Cedrit är en sluminvånare från Ume, som med Gatans Barn vill skaffa sig ett bättre liv. Han är hemligt förälskad i Elena och gör sitt bästa för att fånga hennes uppmärksamhet genom att vara en skicklig medarbetare.

UBBE KARLI

STY	9	SMI	14	MST	18
INT	12	STO	10	ITF	12
PER	11	FYS	12	UTB	4
SB	—	KP	22	Förfl.	4 m/sg
H-v	4	MH-v	3		

Klass: PSI
Ålder: 28
Mutationer: Telepati, Empati
Färdigheter: Pistol 11, Dolk 19, Tala skandiska D, Läsa/skriva skandiska C, Räkna C, Första hjälpen 8, Klättra 9, Hoppa 9, Smyga 9, Gömma sig 9, Skidåkning 14, Finna dolda ting 9, Lyssna 9, Upptäcka fara 7.
Vapen: Pistol 9 mm, dolk
Rustning: Ingen
Personlighet: Ubbe utger sig för att vara IMM, men är i själv verket psi-mutant. Han är en infiltratör från Järnringen (se äventyret med samma namn eller *Efter Ragnarök*) och hans uppdrag är att hålla ögonen på Gatans Barns verksamhet och informera Järnringen om denna. Hans uppdrag påverkar inte detta äventyr på något sätt, men om han överlever attacken mot högkvarteret kommer han att

informera Järnringen om vad som har hänt. Detta kan leda till framtida äventyr om SL vill.

Ubbe är främst intresserad av att överleva när kulorna börjar vina och han kommer därför att bete sig mycket försiktigt.

AR 11

STY	23	SMI	13	MST	9
INT	9	STO	16	ITF	15
PER	9	FYS	15	UTB	6
SB	3T6	KP	31	Förfl.	4 m/sg
H-v	4	MH-v	5		

Klass: RBT (Arnold Terminator)
Ålder: —
Färdigheter: Skidåkning 15, Köra personbil 15, Förhöra 15, Stridskonst 20, Utbrytarkonst 11, Laservapen 19, Finna dolda ting 17, Lyssna 19.
Vapen: Lasergevär
Rustning: Inbyggt skydd i huvud (12 p), bröstkorg (10 p) och resten av kroppen (8 p).
Övrigt: När Gatans Barn hittade sitt högkvarter fanns AR 11 där, avstängd. Karén aktiverade livvaktsroboten och programmerade honom att beskydda Papa.

JÄNZ

STY	12	SMI	12	MST	12
INT	14	STO	12	ITF	15
PER	16	FYS	12	UTB	5
SB	—	KP	24	Förfl.	3,5 m/sg
H-v	5	MH-v	5		

Klass: IMM
Ålder: 36
Färdigheter: Tala skandiska E, Läsa/skriva skandiska D, Tala polska D, Läsa/skriva polska D, Räkna D, Första hjälpen 10, Klättra 10, Hoppa 10, Smyga 10, Gömma sig 10, Skidåkning 14, Finna dolda ting 14, Lyssna 14, Upptäcka fara 14, Bluff 8, Övertala 16, Rida 15, Undre världen 10, Administration 12, Geografi 10, Historia 10, Hagelgevär 12, Slagsmål 12, Dolk 10.
Vapen: Hagelgevär, neuropiska, dolk
Rustning: Arméhjälm, skottsäker väst, härdat läder på resten av kroppen.
Personlighet: Jänz är en före detta sergeant i Norrlands armé som har statsat på att bli terrorist. Han är en kompetent soldat.

SOLDAT

STY	12	SMI	12	MST	12
INT	12	STO	12	ITF	12
PER	12	FYS	12	UTB	4
SB	—	KP	24	Förfl.	3,5 m/sg
H-v	5	MH-v	5		

Klass: IMM
Färdigheter: Tala skandiska C, Läsa/skriva skandiska A, Räkna A, Första hjälpen 10, Klättra 12, Hoppa 12, Smyga 12, Gömma sig 12, Skidåkning 12, Finna dolda ting 12, Lyssna 12, Upptäcka fara 8, Rida 10, Undre världen 5, .
Vapen: Musköt 10 mm, kortsvärd, dolk
Rustning: Arméhjälm, härdat läder över resten av kroppen.

STEFAN VANGS PANSARHÄSTAR

STO	34	SMI	11	KP	68
INT	4	MST	4	Förfl.	5 m/sg

Skydd: Skal 7 p
Attacker: 1 Bett (30%, 5T4), 1 Hovspark (40%, fram 5T8, bak 5T10)
Färdigheter: Lyssna 60%, Upptäcka fara 60%

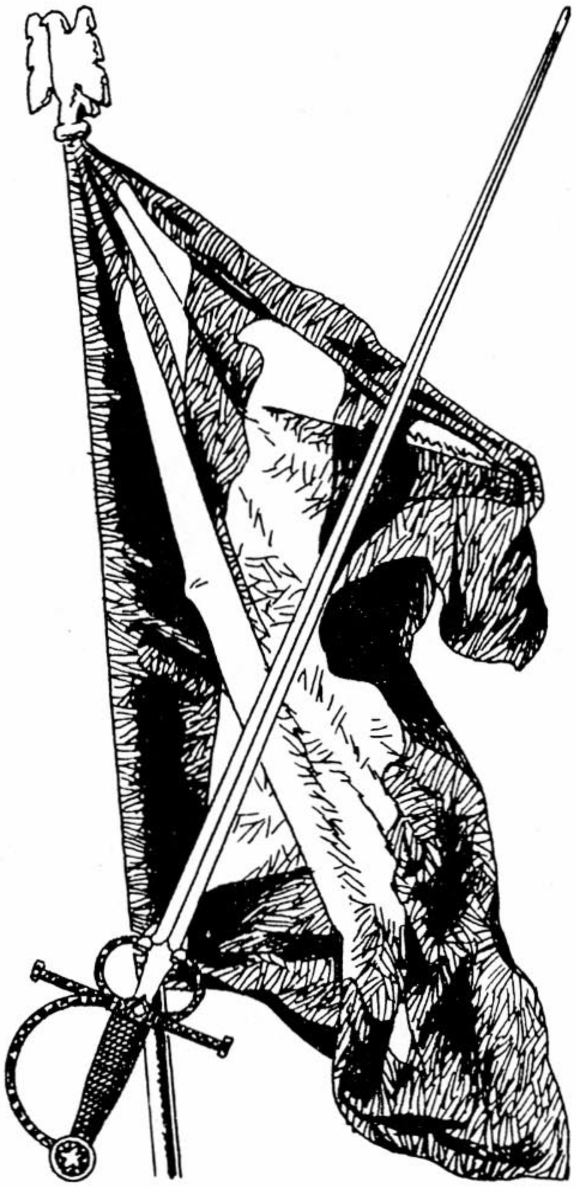
Stefan Vang har fyra pansarhästar stående i ett hyrstall två kvarter från Glada Braxen. Hyran är betald, så allt rollpersonerna behöver göra är att visa upp kvittot, som finns i Stefans rockficka, och kvittera ut hästarna och utrustningen.

UTRUSTNINGEN

I stallet har Stefan Vang lagrat följande utrustning: 4 vinterrockar, 4 vintermössor, 4 par vinterstövlar, 4 sadlar med sadelväskor, 8 flintlåspistoler (vardera med 8 skott), 4 dolkar, en karta över Mutantskandinavien (motsvarar färgkartan som finns i Mutant 2), ett fyrmanstält, 20 m rep, 2 änterhakar, 4 normala ryggsäckar, 4 sovsäckar, 4 fältflaskor. Om du tycker att det borde finnas ytterligare saker i utrustningen är det bara att lägga till, men tänk på hur mycket hästarna kan bära.

Om det är fler än fyra rollpersoner i spelargruppen innebär det att spelarna på egen hand måste införskaffa den utrustning som saknas. Det blir inte särskilt svårt att göra på resan norrut.

Alernativt kan SL variera mängden utrustning så att den räcker till hela gruppen. Vilket val SL gör har liten betydelse för äventyret i stort.



BAKGRUND:

En av kejsar Thorulfs närmaste rådgivare har kidnappats av terrororganisationen GATANS BARN.

UPPDRAGETS PRIMÄRMÅL:

Lokalisera rådgivaren och frita honom.

UPPDRAGETS SEKUNDÄRMÅL:

Eliminera den terrorcell som utförde dådet.

KOMPLIKATIONER:

Uppdraget motarbetas aktivt av Pyrisamfundets säkerhetspolis

BRÄNNPUNKT HINDENBURG är ett action-laddat äventyr till Mutant 2, där rollpersonerna färdas från Hindenburgs mörka gränder till Norrlands snösvepta fjällvidder. Största delen av äventyret utspelar sig i Ume, Norrlands huvudstad, och i vildmarken bland fjällen. I häftet beskrivs även flera nya varelser och högteknologiska föremål. BRÄNNPUNKT HINDENBURG utspelar sig vid valfri tidpunkt under perioden år 105-112.

OBS! Detta är inte ett eget spel. Du måste ha tillgång till Mutant 2 för att kunna använda BRÄNNPUNKT HINDENBURG.

Art. nr 05-301

ÄVENTYRSSPEL®